スクープ「ストライカーズ1945」シリーズ最新作いよいよ登場!!

平成11年8月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第14巻第27号通巻270号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
August 15.1999 No.270

GAMEST

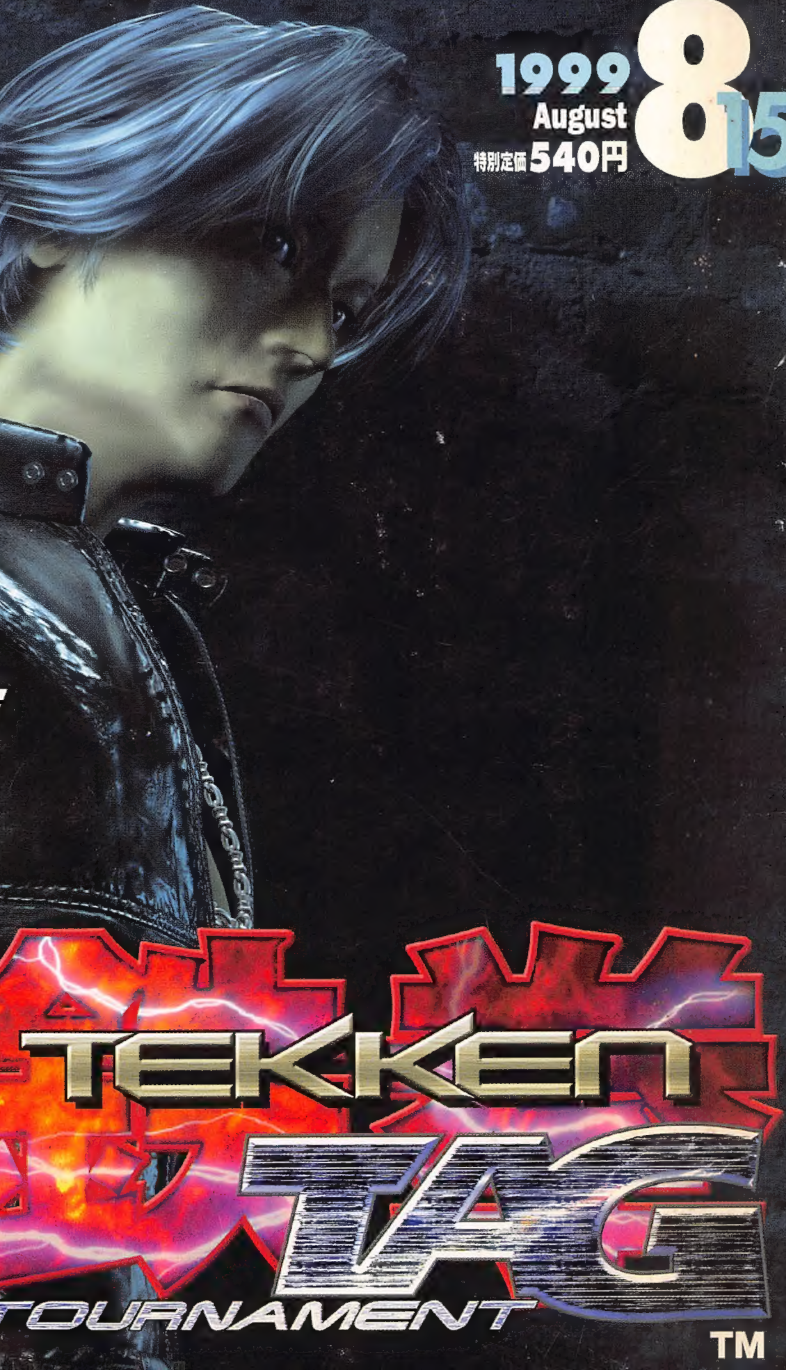
ゲームセンターを10倍面白くする本

1999 August 8 15
特別定価540円

スクープ
ストライカーズ1999

設定資料集
鉄拳 TAG TOURNAMENT

一押し
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
ストリートファイターIII 3rd STRIKE
ストリートファイターEX2 PLUS
ぐわんげ
F 355 challenge



攻略特集

TAITO®

最速は誰だ!

TAITO+GAMEST ユニゾンプロジェクト

BATTLE GEAR

続 タイムアタックランキング



挑戦者続々、キャンペーン延長決定!
さらなる頂点を目指せ!!

バトルギア侍キャラバンもまだまだ続く。
全国どこへでもいきます!!

参加方法

■ルール	1.ランキング集計対象は、タイムアタックモード(コース別/クラス別・1位のタイム)のみとします。 2.前回の集計方法だった地区別を改め、今回は、①コース別(超初級・弩級・超弩級)、②クラス別(A・B・C)のみで集計し、各上位5名の方がランキングされます。 3.全2回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表。各回ごとにランキング集計を行いますので、ランキングはその都度更新されます。 4.募集対象コースは、第1回目(超初級・弩級)、第2回(弩級・超弩級)のみとします。※各コースの出し方は店内ポスター等をご参照下さい。 5.使用車種はデフォルトの全21車種です。その他(隠し車種)での申請は、無効となりますのでご注意ください。 6.複数のコースおよび複数のクラスへの申請は可能です。
■応募要項	前回同様、専用ハガキに必要事項を記入の上、店舗スタッフに確認印をもらい、50円切手を貼ってゲーメスト事務局までご投函下さい。
■募集期間	○第1回(超初級・弩級)~7/30(金)締切り(当日消印有効)　○第2回(弩級・超弩級)7/31(土)~8/31(火)締切り(当日消印有効)
■結果発表	○第1回 9/30(8/30売)号　○第2回 10/30(9/30売)号
■お問い合わせ先	ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉03-3293-9324　担当/山下　13:00~17:00(月~金・祝祭日除く) ※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。
■特典	ランキングされた方には認定証の発行と9月に行われるアミューズメントショーで開催予定の「バトルギア最速王決定戦」(仮)※参加資格が得られます。※詳細は決定次第発表します。

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

株式会社タイトー®

ラジオコントロールカー

新感覚RCゲーム登場!!

指先に走るこの興奮は何だ!!



大ブレイクを予感させる「ラジオコントロールカー」。その圧倒的なスピード感と、絶妙な操縦感覚を、新開発のプロポ型コントローラーでリアルに再現。ドライブゲームとはひと味違う、シミュレーターゲーム登場!

●トリガー(アクセル&ブレーキ)とステアリングホイールの2系統でのシンプル操作。●オンロード(舗装路)、オフロード(未舗装路)のいずれかを選択、難易度に合わせて6タイプ各4種類、24車種から選択可能。●個性あふれる全16コースが登場!●レベルに合わせて3段階の難易度(ビギナー、ノーマル、エキスパート)を選択可能。

運転性能を追求するRCシミュレーターゲーム

©TAITO CORP. 1999

RCでGO!™

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR

ZUNTATA New Releases



ZUNTATA HISTORY
L'ab-normal 3rd

永遠なるゲームサウンドの金字塔、第3弾。

ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 3rd

4月発売の「ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 1st、2nd」に続く3作目早くもリリース。96年、97年に発売されたゲームタイトルを中心に、未CD化曲などファンからのリクエストを元に選曲。ズンタタレーベル創世記のサウンドを凝縮したファン必聴の1枚。

Now on Sale! ZTTL-0043 価格2,550円(税込)

ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 発売記念キャンペーン
ZUNTATA オリジナルCDケースプレゼント!!

「ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 1st、2nd、3rd」の帯にある応募券を切り取って、それぞれ1枚づつ(3枚で1セット)官製ハガキ又はアンケートハガキに貼って返信して頂くと、抽選で200名の方に「ZUNTATA オリジナルCDケース」をプレゼント!
■応募締切:平成11年8月末日消印有効 ■応募先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 (株)タイトー ZUNTATA RECORDS「ZUNTATA HISTORY発売記念キャンペーン」係
※当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただきます。



疾走するギターサウンド! サーキットの感動が蘇る。

RCでGO!

オリジナルBGMはもちろん、Remixヴァージョン、書き下ろしヴォーカル曲も併せて収録した、SAWAMMYの自信あふれるアルバム。ギターに鎌田ジョージを起用、その独特なギターサウンドが疾走感あふれるラジオコントロールカーと見事にマッチ!耳元に未体験の"G"が駆け抜ける!!

7/23 on Sale! ZTTL-0044 価格2,550円(税込)

"SAWAMMY" COLLECTION好評発売中!!
ZTTL-0007 ランディングギア/サイド バイ サイド、ZTTL-0017 まじかるでーと

ZUNTATA FESTIVAL '99 —güten Talk Complex—

三度目は熱いぜ! ZUNTATAフェスティバル開催決定!!

ZUNTATA恒例、夏休み最後の日曜日、8月29日。3年目の今年は装いも新たに、「電車でGO!」のテレビCMでお馴染みの"Junkie As Machine"による「ZUNTATA-J.A.M. LIVE」の他、新旧の名作を盛り込んだZUNTATA Club Mixが鳴り響く「ZUNTATA NIGHT」、ヴォーカルライブ「Z-SONG FESTA」、そしてZUNTATAメンバーをゲストに迎えたファン感謝イベントも同時開催予定!!

■会場/東京・新宿リキッドルーム(オールスタンディング) ■開催日/8月29日(日)
■開場/14:00・開演/15:00(予定) ■前売り/2800円(税別)・当日/3000円(税別)
※チケットは「チケットぴあ」にて7月20日発売開始。

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー　販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは　(株)タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100　(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

RECORDS

1995「STRIKERS1945」
1997「STRIKERS1945II」
AND…AUTUMN 1999！

巻頭スクープ!!



現代に蘇る伝説の特殊部隊 その名は…

STRIKERS 1999™

縦シューティング業界に、不滅の金字塔を打ち立てた「ストライカーズ」シリーズが帰ってきた！時代背景を戦後から現代に、搭乗機体をレシプロ機から超音速機に移し、伝説の特殊部隊が蘇る！

担当：善之字元帥

舞台は現代へ！

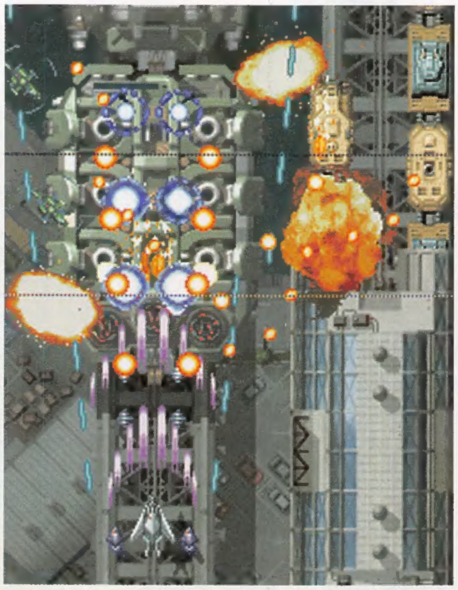
これまで前2作の「ストライカーズ」シリーズといえば、第2次大戦後の世界を舞台にしたものというイメージが定着していた。しかし今回、名称こそストライカーズを継承しているものの、時代設定は現代世界に様変わり。プレイヤーの選択機体も現用の超音速戦闘機（一部亜音速機もあるが）に姿を変え、特殊部隊ストライカーズは新たな敵に立ち向かう！

ゲームシステムなどの詳細な内容は今のところ明らかでないが、これまで彩京の新作シューティングには必ず何かしらの新要素が追加されてきただけに、「1999」の新システムも実に気になる。レベルゲージを消費することで使用できた溜め撃ちや、金塊ボーナスなどはいったいどうなるのか？また、写真をよく見ると、自機のそばに写っている小型機は初代「ストライカーズ」の味方機では？など、さまざまな憶測を呼びそうだ。

発売はもう少し先になりそうだが、本誌では新情報が入り次第お伝えしていく予定だ。

超大型機と対峙する「AV-8」。この威圧感から察するに、どうやらボスであることは間違いないだろう。このあと2次形態・3次形態と攻撃形態が変化していくのだろうか？





伝統の列車面なのか？レール上を走る戦車群が気になるが、自機「F-117」の装備はもっと気になる。何やら敵砲台の上に青い爆風のようなエフェクトがかかっているが…。



黙示録の年

——1999年・夏

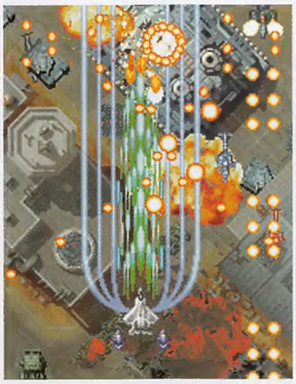
宇宙より飛来した無数の超極小機械群「ナノマシン」が、各国の主要兵器および軍事端末に侵入し、増殖を始めた。ナノマシンにより無人兵器化した兵器群は無差別に攻撃を繰り返し、各国の主要都市は壊滅状態となった。そして戦術核ミサイルの誤射による全面核戦争の恐怖が世界を襲う!

かろうじてナノマシンの侵入を防いだ各国の部隊は無人兵器撲滅作戦のために招集される。だが、全世界の兵器と戦うにはあまりにもわずかな兵力であった。

もはや奴等に対抗しうる手段はないと思われたそのとき、作戦本部は謎の通信を受電。上空には白く輝く6本の飛行機雲が…。

「こちら『STRIKERS』、これより敵中枢のへの攻撃を開始。残存部隊の後方支援に期待する」

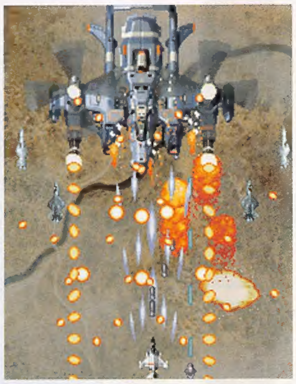
半世紀の歳月を経て、特殊部隊『STRIKERS』の新たな伝説が、今始まる!



「F-22」には、どうやら光学兵器が搭載されているようだ。サブウェポンなのか、それとも溜め撃ちなのか?

ずいぶんとトリッキーな弾幕。幾何学紋様を描くかのような弾幕の攻略も、彩京シューティングの楽しみの1つ。





大型ヘリの弾幕に囲まれ、絶体絶命の「F-4」。機体正面に射出しているのはナパーム弾の1種なのだろうか?



艦載型の戦闘攻撃機。軽量ながら戦闘機と攻撃機性能を兼ね備え、要撃・迎撃・対艦攻撃などの多彩な任務をこなせる汎用性の高い機体である。

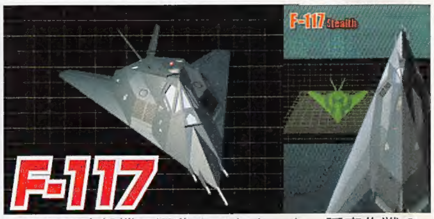
機体は5機種!



今回プレイヤーが選択できる、5種類の戦闘機について紹介しよう。



F-15の後継機として開発されたアメリカ軍の次期主力戦闘機。抜群の機動性とステルス性能を併せ持つ。ゲームでは光学兵器を使うようだが…。



ステルス攻撃機、通称ナイトホーク。隠密作戦の遂行能力は群を抜いて高いが、実機は対空攻撃能力をまったく持たない。はたしてゲームでは?



70年代に大活躍した超音速戦闘機。現在は新型後継機にその座を譲りつつあるが、さまざまな近代化改修も進み、特殊任務に着くこともある。



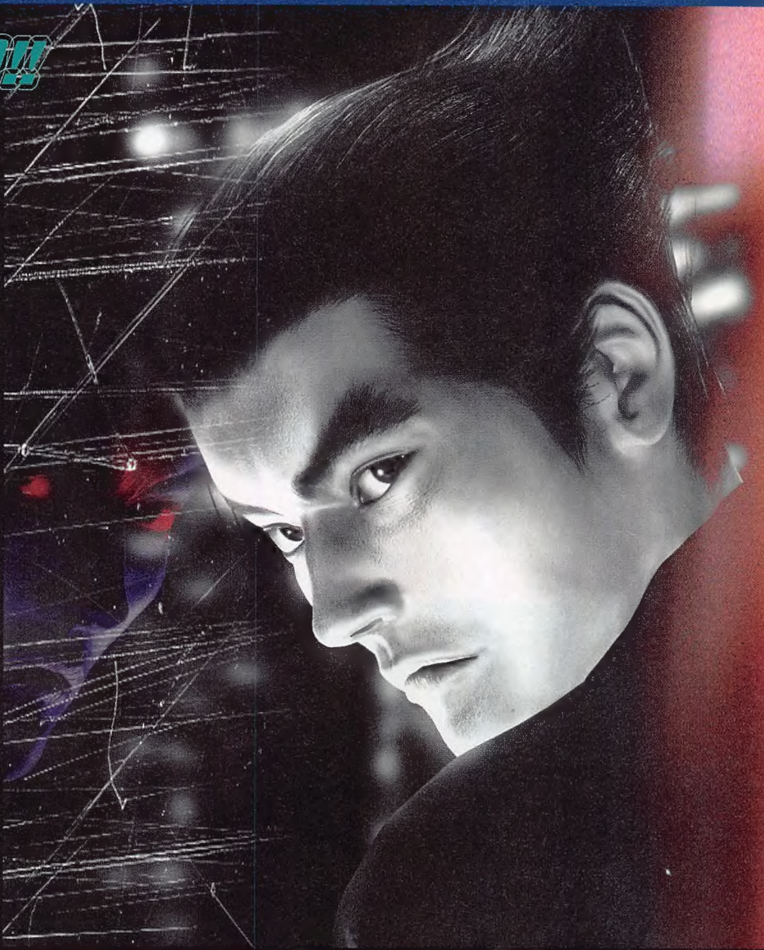
垂直離着陸機として優秀なG R.1の後継機としてアメリカ・イギリスが共同開発した戦闘機で、イギリスではG R.Mk 5の呼称で呼ばれる。

総勢64もの拳が君を待つ!!



TM

を中心に新キャラの使える技と空中コンボ、



TTからでも遅くはない、目指せ!!

鉄拳デビュー

このタッグトーナメント（以下TT）で初めて鉄拳をやろうという人が、ストレスとなってしまう部分…。それを解消してもらうべく「細かくて複雑な部分はさておき手っ取り早い回避手段」、それを提示するのがこのコーナーだ。TTからでも遅くはない、組めよ、最強タッグ！

早起きは三文の損!?

鉄拳を初めてプレイした人が必ずといっていいほど口にするのが「起き上がり方が分からない」もしくは「起き上がれない」である。もちろん、ある程度あきらめなければならない部分もあるが、まずは早く起き上がるのが必ずしも得策ではないということを知っておいてほしい。

他の格闘ゲームと大きく違うのはまさにここで、知らない人は早く起き上がらないから余計なダメージをくらうと思いがち。だが鉄拳では起き上がり時に無敵時間がないため、無条件で技をガードできない瞬間がある。そこを突かれた起き攻めが最も強烈なので、まだシステムを把握できていないうちはダウンする技ををくらった瞬間にレバーから手を放すようにしておこう。ボタンはもちろんだが、レバーを入れていると勝手に受け身をとってしまうからだ。

では鉄拳の無難な起き上がり行動は何か?それは「寝っぱなし」もしくは「横転」すること。反撃や完全ノーダメージで切り抜けるのは難しくなるが、それは次のステップ。とりあえずはこれらの行動で様子をみ、その最中に技をくらったら受け身をとって（既成のダウン攻撃以外は可能）仕切り直す。本来、受け身はとると厳しい選択肢を迫られてしまうが、ダウン状態にも当たる技は硬直時間が長いので、まず安全だ。

また、これも他の格闘ゲームの影響からか、起き上がり蹴りは潰されないものだと勘違いしている人も多い。実際、鉄拳の起き蹴りは出るスピードが速く有効。だが、それは相手が技を重ねてこないと確信してから出すもの。確かに重ねてくる技によっては潰しやすいものもあるが、基本的にそれを考えて出すものではない。ちなみに前転と後転も最初のうちは無用だ。



横転—避け性能が抜群。技をくらったら受け身だ。



ダウン状態—相手が手を出してこないなら起きる。

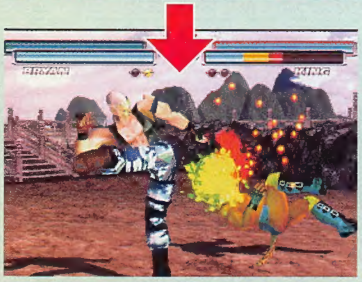
低リスクな「起き上がり」2種



起き蹴りは潰されるもの。もちろんガードされても反撃は確定する。



例えばブライアンのこの投げ技をくらってしまって早起きする。



すると横転してもスライサーがヒットする。寝ているのが正解。

MOKUJI



**ついに発売されたTTT。今回の目玉「交代」
旧キャラの変更点もいち早くフォローする!!**

受け身のメリットとは？

受け身は元々、鉄拳2でできすぎた「バウンドコンボ」を抑止するためにつけられたシステム。そのせいかバウンドコンボ、ダウン攻撃をかわすために使用するような錯覚をうけるが、実際、それだけのためならさほど重要視する必要はない。未だにどんなコンボの後にも破砕蹴やニールキック、ナックルボムを重ねてくるようなプレイヤーを相手にするならまだしも、それがあまり有効ではないと知っているプレイヤーは、受け身をとられて成立しないようなコンボは狙ってこない。よって受け身をとって迫られた選択肢をうまく回避できる自信がないうちは、一旦ダウンしたほうが賢明。

しかし受け身をとっておいていいこともちろんある。防御的な意味合いだけなら、やはりあまり必要とは言い難いが、相手がコンボをミスった際などは早く起き上がっておいて反撃したいので受け身はとっておくべき。つまり反撃のためにあり、それができない状況ならとらない。うまくなれば読み勝つ（相手の選択肢に対して）確立も高くなるので、それに比例して受け身をとる度合いも高くしていけばいいだろう。

鉄拳の投げ技事情

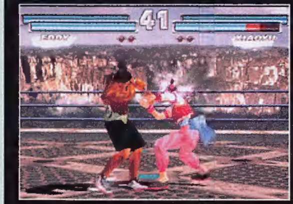
起き上がりと並んで他の格闘ゲームと一線を画すのが投げ技。これが分からなくてストレスを感じるということは少ない（起き上がりに比べれば）とは思うが、知らないで損している初心者が多いこともまた事実だ。

特に重要なのは鉄拳の投げ技が「1フレームで出ない」ということ。その分ある程度アバウトな状況で入力して、相手の技を吸ってくれるという恩恵にあずかることもある。しかし出るのが遅いのに、打撃技との2択とかではなく反撃技として使用してしまうと大変。すかされて痛い目を見ることになる。鉄拳で投げ技が反撃となるほど硬直する技は実は少ないのだ。よって技による硬化を理解してない間は、立ちPや出の早い中段技を反撃技として使っていこう。

さらに知らないと酷い目に会うのが、キングに代表される投げコンボの抜け方。もちろん、すべての抜けコマンドを知っておくことに越したことはない。ただ覚えていないのなら●か●もしくは●のどれかで抜ける努力だけでもしたほうが良い。偶然でも抜けられるかもしれないし、キングのものなどはほっておくと死ねるので、それで二度とくらいたくないと思ったら抜けコマンド（鉄拳3と同じ）を覚えるようにしよう。

また単発の投げ技も抜けコマンドは一部例外を除いて、先の3種。非常に投げ抜けの上手い人がいるが、あれは投げられること自体を予測してコマンドを入れているのではない。コマンドの合否は読みだが「投げられた！」と反応してから入力している。そう、抜けコマンドは人の反応で間に合うぐらいは受け付けているので、諦めないで抜けようとする努力は大切なのだ。

投げ技は●・●・●のどれかでぬけられるぞ！



単発の投げ技は投げられてからでも抜けられる。タイミングはムズイが。



投げコンボをじっと見ていると死ねる。知らなくてもとりあえず連打！

受け身は反撃を信条とせよ



こういった反撃ができるから受け身は必要なのだ。



防御のためだけなら受け身はしなくてもいい。

まずは操作法から

さまざまな交代の概要

鉄拳タッグトーナメントでは絶対に外せないのが交代のシステム。勝敗の大きなウェイトを占める重要なシステムだ。

担当：がっちん

チェンジなくして生き残れず

ここでは、鉄拳タッグトーナメントでの交代システムについて詳しく見ていくことにしよう。主な内容は、タッグコンボを含む、すべての交代のやり方。交代とひとことで言ってもいろいろな交代方法があるし、状況ごとに的確な交代方法も変わってくる。そのあたりを理解するには、ある程度の知識を身に付けなければならない。まずは、交代するメリットを知ろう。

タッグトーナメントとなっているからには2キャラで1組のチームとなっており、片方のキャラが倒されてしまうと1ラウンドを失うというのは周知の事実。

よって、交代を効率よく行えば、相手は2キャラぶんの体力を奪わなければならなくなる。さらに、それだけではない。控えにまわっているキャラは少しずつ体力が回復するようになっているので、2キャラ以上の負担を相手に与えることもできる。これは、体力ゲージの赤い部分までではあるが大きな要素である。

以上のことだけでも交代がいかに重要かはすぐにわかるはず。あとは、どのような交代方法があるかを知っておき、どのような状況でいつ交代するかのタイミングをつかむだけである。

それらの実戦的な動きは次のコーナーに任せるとして、まずここでは、各交代の方法をしっかりと使えるようにしておこう。



ある程度ダメージをうけてしまったのなら交代しておく。



体力回復も考えてパートナーにがんばってもらおう。

ノーマル交代

まずはチェンジボタンの存在を知る必要がある。今度の鉄拳は4つボタンではなく、5つ目のボタンが加わっている。それがチェンジボタンである。

もしプレイヤーが鉄拳タッグトーナメントの初心者に近いのであれば、とりあえずこのチェンジボタンを押すだけの「ノーマル交代」を行うはずである。

この交代は基本的にいつでも行うことができ（空中コンボや投げられている最中はできない）、もっともストレートな交代法でもある。ただ、必ずしも安全とは言い切れず、危険をそれなりに伴う。

たとえば交代のとき、入れ替わるキャラは相手に背を向けて画面外へ走っていくわけだが、別にチェンジボタンを押した瞬間に無敵状態になっているわけではない。つまり、交代モーションに入っているのに技をくらうことも十分に考えられる。

また、安全にその場から退出したとしても次のキャラにも危険が及ぶ。このとき、技は出せるがガードはできないなど。これも細かいことは次のコーナーを参照してくれ。



いちばんベーシックな交代はチェンジボタンを押すだけ。



自分のキャラはその場から速やかに立ち去っていく。



そして選手交代。実際はあまり余裕がないぞ。

交代投げ

交代投げとは、すべてのキャラが共通して保有している投げで、投げが成立すればパートナーと交代できる投げ技のこと。やり方も全キャラ同じで、左図のように●とチェンジボタンの同時押しで行う。（レバー操作は特に必要ない）。

カンのいい読者ならすぐに気づくだろうが、この投げ技の狙いは大きなダメージを相手に与えることではなく、交代を目的としたものである。そのぶん、安全に交代できるメリットがあり、確実にキャラを交代できる。

なお、投げ技である以上、投げ抜けをすることも可能なので覚えておこう。抜けるボタンは●だ。

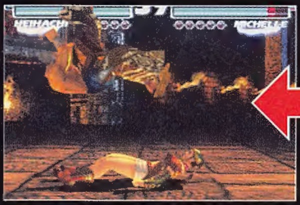




交代投げもその性質自体は普通の投げ技と解釈できる。



相手を崩すようなモーションが特徴的。



そして控えのキャラが追い打ちする。技はキャラで固定だ。

P.S.INFORMATION G

鉄拳TTは、サイバーリード筐体を使うことで、4人用対戦も行うことができる。交代のタイミングやかけひきなども、一人で行う時と違い、また別のかけひきが存在する。オフィシャル鉄拳TT大会でも、4人用のイベントも行われるようなので。ゲーメスト本誌でも追って攻略するぞ。

交代受け身

交代受け身とは、言ってみれば受け身を取ったついでに交代してみようというもの。もちろん、受け身が取れる状況でなければ、この交代受け身はできないので、相手の技をくらってダウンさせられるところや空中コンボの終わりに使っていくことになる。やり方は、チェンジボタンで受け身を取ればいいだけ。

また、空中コンボの終わりなどに使うので、ちょうどダメージを受けたばかりの状況だけに知っておかなければならない行動である。普通の受け身から、もし相手の起き攻めで再び大ダメージをくらってしまっては、一気にKOまで持っていかれる危険もある。危ないと思ったら交代受け身を使っていこう。

このようなことから、交代のタイミングがよくつかめないというプレイヤーは、この交代受け身をまずは積極的に使っていくことをオススメする。理由は簡単で、空中コンボの終わりなどであれば、相手がこれ以上つけいるスキがあまりなく、自分のキャラが安全に退出できる可能性が高いからである。

ただし、うつぶせ状態でダウンさせられたときは話が変わってきて、交代受け身できないことに注意したい。


ダウンさせられたら受け身をチェンジボタンで取る。


するとすぐに退出。ただしうつぶせ状態はできないので注意。

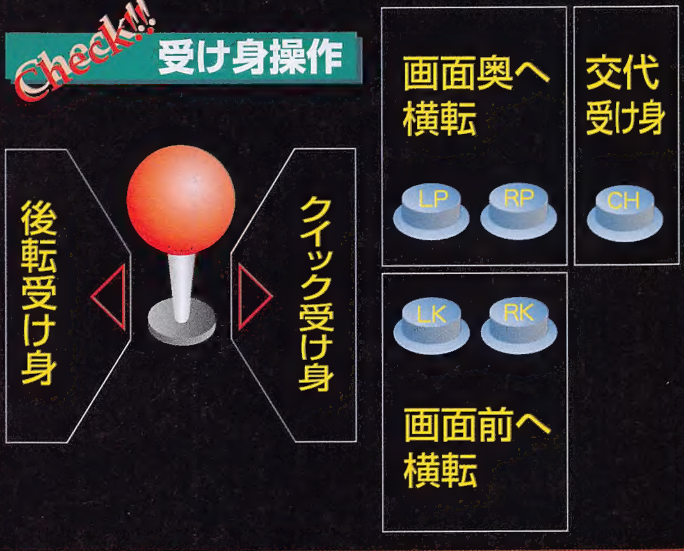

あとは控えキャラが出てきて選手交代。

交代受け身も受け身のひとつ

交代受け身を紹介したが、何も特別に難しい行動をしているわけではなく、数ある受け身のうちのひとつであることも知っておいてほしい。

それは、下にある受け身の操作法を見てくれればわかるだろう。たとえば、よく使用される横転の受け身はパンチボタンかキックボタンを押して行われるものだが（左か右のどちらかでOKで交互に連打するのがいい）、そのボタンがチェンジボタンになっただけである。

使うときのコツとしては、地上に着地するずいぶん前からチェンジボタンを連打しておけばいい。また、このときレバーは入れないほうが、確実に交代受け身になる。



タッグコンボ

タッグコンボとは、各キャラに設定されている技（チェンジ技）がヒットしたときに、チェンジボタンを押しておくことによってキャラを変え、そのまま空中コンボを狙っていこうというもの。鉄拳タッグトーナメント最大のウリにしてもっとも注目されるであろうシステムである。

このタッグコンボが決められれば、相手にダメージを与えつつパートナーと交代できることから、ある意味もっとも理想的な交代方法とも考えられる。

さらに、タッグコンボの場合は通常の空中コンボとは違った特典がいろいろと付いている点も見逃せない。そのあたりもチェックしてみよう。

まず、タッグコンボ中は単純に相手の体力が減るだけでなく、体力ゲージの赤い部分まで大きく減らしていく。要するにこれは、相手が回復できるであろう最大値を削り取ることになり、実質的なダメージを与えていることになる。

さらに、控えのキャラはある条件で体力ゲージが光るようになっているので、この場合は通常より多くのダメージが相手に与えられる。こうなってくるとタッグコンボのメリットは計り知れず、必ず実戦で導入していくことになる。

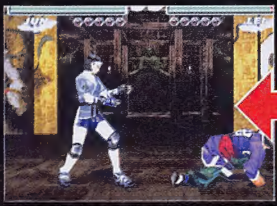
なお、チェンジ技を使用するときに、チェンジボタンを押しておくかおかないかでは、技の性質がわずかながら変化する。

交代起き上がり

交代起き上がりとは、起きあがる動作そのものが控えのキャラとの交代になるもの。つまり、交代受け身が受け身の動作のひとつであったように、交代起き上がりもいくつかある起き上がり方のひとつである。

やり方は自分がダウン中のときにチェンジボタンを押すだけ。ただし、起き上がりの行動としては決して強くはなく、相手の技をくらいやすいことに注意しよう。

さて、ここまででひと通りの起き上がり方は紹介した。もちろん、実戦でどのように使うのかが難しい。そのあたりの情報は次のページで詳しく説明してある。しっかりとネタを集めてほしい。


そして退出。実戦では追い打ちを狙われるので注意。


交代起き上がりはダウン状態でチェンジボタンを押すだけ。

これがタッグコンボだ!!



これで効率をUP!?

様々な交代の使い所

色々な状況で任意にキャラを入れ替え可能な、各種の交代行動。対戦における基本となるその考え方や使い道…といったポイントに焦点を絞って考えてみよう！

担当：伊勢猫

健闘もむなしく対戦相手に1本取られ、ふと見上げた先には、1本まるまるときれいに残った控えキャラクターの体力ゲージ…交代すればいいと頭で解っていても、対戦を始めた最初の内は、意外とこんな光景はありがち…。こういった状況へ陥らないためには、交代するタイミングを見極めることが必要になる。

無理せずに早めの交代！

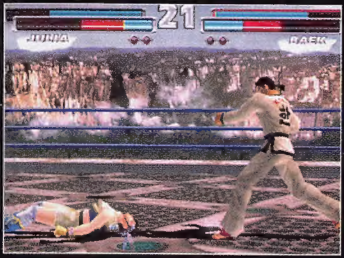
チェンジボタンを使った各種の交代行動における最大のメリットとは「2人分の体力を使えると同時に、減らされた体力を回復できる」ということ。実際に1人のキャラだけを使って対戦するに比べて、単純計算で2倍。控えにいる間、ゲージの赤い部分を時間で回復可能なことを考えれば、3倍以上もの体力ゲージを使うことができる計算になる。

これらのことからも分かる通り、体力の多い方のキャラで闘っていけば、簡単に1本取られてしまうことはグッと少なくなる。じゃあ、常に攻撃を喰らう度に交代をすればいいのか？…といえば、交代モーション中はガードできない無防備な状態。言い換えてみれば、交代してばっかりだと相手に攻めるきっかけを与えることにもなっていく。

とりあえず始めの内は、空中コンボを1回分は喰らっても大丈夫なぐらいの体力（約6～5割）を目安に交代。対戦に慣れてなくて、ゲージを見るヒマがない…といった人は、空中コンボを喰らったら受け身交代を狙っていこう。



くらった攻撃のダメージ中、4割は回復可能な赤ゲージで残る。



安全に交代するには…相手をダウンさせてチェンジ！空中コンボ後も受け身でチェンジ可能だ。

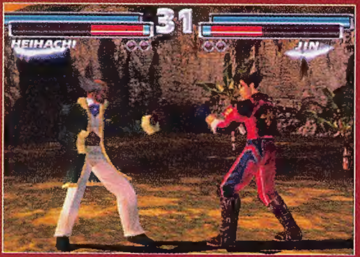
攻撃は最大の防御なり…

交代モーション中は基本的にガードをすることはできないが、攻撃を出すのであれば話は別。控えのキャラが交代して走り込んでくる間に、コマンドを先行入力しておけば、実はガード可能になるよりも早い段階で攻撃を出すことができる。このために、交代直後に攻撃を重ねてくる相手に対しては『ガード』ではなく『攻撃』するのが基本。出の早い攻撃や先読みでの返し技は、その代表格といえる。

ただし、先行入力が可能なのはあくまっでも立ち状態からの技のみ。原則的にしゃがみ状態や横移動からの固有技を出すことはできない。

赤点滅でダメージが増加!?

控えにいるキャラの体力ゲージが赤く点滅することがあるが、実はこれも新システム。この時に点滅しているキャラへ交代すると…ダメージがなんと1.3倍！点滅条件は「攻撃を何回くらったか」で、キャラの組み合わせによって回数が変化。一定時間が経つか再度の交代、あるいは上記の条件をもう一度満たすとダメージ強化の効果は切れる。



光らない組み合わせもある…？

さて、交代の基本的な性質と操作（前ページ参照）について、ある程度は理解してもらえただろうか？これらを踏まえて上で、対戦における使い方のポイントやねらい所を攻撃側、防御側といった視点でまとめて置いたので、これを参考に色々と試してみよう。



走り込んでくる間にコマンドを先行入力して暴れるのが基本!?

あなたの疑問を解消！

TT目安箱

対戦をしていて気になるあんなことから、こ～んなことまで、一問一答でお答えしましょう！

Q1 最初にキャラセレ画面で選んだキャラの順番って、好きなときに入れ換えられるんでしょうか…？

A1 ラウンド開始前にチェンジボタンを押しっぱなしにしておけば、控えのキャラを先鋒にできます。とはいえ、入れ替わるのはそのラウンドのみ。次のラウンドもそうしたいなら、またチェンジボタンを押しておかないと元の組み合わせに戻ってしまうぞ！



押し始めるタイミングはかなり早め。1本終わったらすぐに押しておこう！

Q2 体力が少なくなって、対戦相手にプレッシャーをかけられて交代できない時って、どうしたらいいですか？

A2 一方的に体力の差がある時は、たしかに交代しづらいけど…それはそれ。どっちにしろ交代しないとダメ！みたいな状況なら、交代際にくらう攻撃は「必要経費」と割り切るのが無難。たまには、ステップインから交代投げなんかも狙っていくと、意外に決まりやすかったりするぞ！



ぎりぎり生き残っている状況で無理しても基本的にいいことはないぞ！

Q3 交代受け身や交代起き上がりを入力するのは、目押しでタイミング良く入力しなきゃダメなんでしょうか？

A3 各種の交代入力は、基本的に連打でOK！きちんと押せていれば、最速のタイミングで控えにいるキャラと交代するよ。ただし、空中コンボ後は受け身を取れない特殊なやられになっていることも多いので、いうまでも連打してない方がいいかも…。

P.S.INFORMATION G 今回吉光ステージに雪が降るなど、背景のステージも様々なリニューアルがされている。特に注目すべきは三島高校ステージ。クマ・パンダ専用のオリが作られており、さらに正面には、金色に輝く平八像が仁王立ちで構えている。その他ステージも様々な要素が追加されているので注目だ。

『防御』における交代

体力的にこちらが不利な状況を交代で仕切り直していければ、1発逆転の可能性も生まれる各種の交代行動。とはいえ、考えなしに交代したのでは状況を好転させるどころか悪化させることもある…。

こういった状況に陥らないための基本はとにかく「相手をダウンさせた状態で交代」をおこなうこと。投げや浮かし技からの空中コンボをヒットさせた後など、相手をダウンさせた直後に交代していけば、比較的安全にキャラを入れ替えることができる。

しかし、対戦中にはむしろそうも言っていられな状況の方が多いのも事実。じゃあどこで交代するのか？…といえば、攻撃をくらってダウンした直後などの受け身を取っていくことができるポイントが狙い目。具体的には、空中コンボで吹っ飛ばされた後やダウン中に追い打ちをくらって、距離が離れた着地の瞬間に交代受け身を入力。ただし、どちらのケースについても横転受け身と同様に、交代受け身を読まれてしまった場合、交代直後の隙を一方的に狙われてしまうため、安全で確実…とはいえない部分もある。

さて、追い打ちついでに交代起き上がりに関しても少し触れておくと、ダウンで様子を見て相手が攻撃を空振りした時に使っていくのが基本的な使い方。ところが、通常の起き上がりでは回避不能な追い打ちを、交代起き上がりで避けながら交代する…といった意外な使い道も実はある。

また、仁の羅刹門1段目やボールの裏疾風をカウンターヒットでくらった際に発生する「よろけ」状態は、レバー前入れ入力での回復に加えて、TTではチェンジボタンを押すことで、回復+交代を同時にできるようにもなっている。



空中コンボ後の交代受け身を先読みして攻撃を重ねてくる相手には…、



寝たままで様子を見て、通常交代…といったような選択肢も当然あり。



鉄拳3では、レバーを相手方向に入れることでしか回復不能だったが…、



TTでは、チェンジボタンを押すことで回復+交代を同時におこなえる。

『攻撃』における交代

相手よりも体力的に有利な状況においては、まず相手の交代タイミングを見極め、交代した直後への攻撃を狙っていくのが定石。なにも自分から交代して、みすみす相手に反撃&交代のチャンスを与えてやる必要はどこにもない。

基本的に防御としての側面が強い各種の交代行動の中で、有利な状況で使っていくのはチェンジ技を使ったタッグコンボと交代投げがそれ。前者のタッグコンボは、安全に交代できる以外に「回復ゲージを減らすことができる」のは大きなメリット。コンボの最後を受け身の取れない叩きつけ技でしめれば、相手に交代する隙を与えずに継続して起き上がりを攻めていくこともできる。ただし、中には攻撃の性質が変化して有利になるならまだしも、ガードされると不利になってしまうチェンジ指定の技もあるので要注意。

もうひとつの交代投げについても、安全に交代できるまではタッグコンボと同じだが、こちらは控えのキャラが追い打ちをした直後に受け身を取られてしまう。このため、一見すると攻めを継続できないお互いに五分の状況。しかし、相手に交代受け身された場合のことを考えてみれば、控えのキャラが出てきた瞬間を迎え撃つことができるこちらに有利な状況でもある。更に一部のキャラに至っては、横転受け身をされた場合であっても、密着状態からの有効な2択を迫っていくことができる。

また、全キャラ共通の交代投げ以外にも一部のキャラはチェンジ指定された投げ技を持っていて、こちらは基本的に受け身不能。確実に、追い打ちや起き上がりを狙って攻めを継続していけることを考えれば、積極的にこれを使っていかない手はない。



相手を弾く、1フレ風神拳にチェンジボタンを先行入力しておくと…、



相手を弾けなくなってしまう…。平八だと1フレ風神拳が出なくなる!?



空中コンボのシメを地面へと叩きつける技で決めれば…受け身不能！



共通の交代投げ以外にも裏当てのようなチェンジ指定の投げ技もある。

Q4 タッグコンボは、控えにいるキャラの体力が少なくっても狙った方がいいんでしょうか…？教えて下さい。

A4 確実に狙っていけるだけの自信があれば、控えの体力が少なくても常に狙っていくべき。ゲージの赤い回復可能部分を減らせるので、狙えるキャラは積極的に使っていかないと損だ！…とはいえ、空中コンボをきっちり決めれば1本取れるような状況では、無理に狙わない方がいいこともあったりするけどね…。

Q5 チェンジ指定の固有投げ技で交代しているつもりなのに、チェンジできないことがあるのはどうして？

A5 これは、打撃と投げではチェンジボタンの入力タイミングが違うため。打撃は攻撃モーション中に先行入力するのに対して、投げは投げのモーション中に入力しなくちゃダメ！気持ち遅めにチェンジボタンを押せばOKだよ。

Q6 チェンジした直後に先行入力して、早い技を出してるのに浮かされちゃうんですけど…これってなんで？

A6 交代した直後は、暴れるのが基本！…といってはいるけど、厳密にはガードも攻撃も一切できない瞬間といたモノは当然ある。タイミングはシビアだけど、重ねられちゃって、こりゃあダメ！といったことも…。相手より先に動けるってわけじゃないよ。



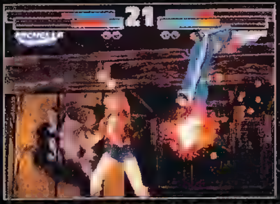
交代にドンピシャで攻撃を重ねられた場合は一方的にくらってしまう。

Q7 タッグコンボを狙えないチェンジ指定技って、なんのためにあんの…？意味なんてないと思うんだけど…。

A7 たしかに、チェンジしてもタッグコンボを狙えないチェンジ技もあるんだけど…必ずしも使えないか？といえば、そうでもない。たしかにタッグコンボを狙える！というのは大きなメリットだけど、ガードされてもリスクがなく、ヒットすれば安全に交代できるチェンジ技と考えられなくもないけどね。

Q8 鉄拳3で1キャラだけしか使っていなかったので、タッグを組むキャラで悩んでいるんですが…なにを基準に選んだらいいんですか？

A8 即戦力としてなら、基本技の構成が同系統のキャラ(ニーナならアンナ、花郎なら白頭山など)がおすすめだけど…チェンジ技からタッグコンボが狙えるか？キャラ相性はいいのか…など、細かな要素は山盛り！とりあえずは好きなキャラで組んでみて、後から考えても遅くないよ！



タッグコンボを狙えないチェンジ技はディフェンシブな技と考えよう！



基本的に好みの問題…後から組み合わせを変えていくのも当然ありだ！

P.S.INFORMATION G

今回の鉄拳TT、タッグの組み合わせ方で、いろいろなデモでの掛け合いが存在する。花郎ー仁、シャオユウー平八、ペクー花郎、ミシェールー巌竜、レイーブライアンなど、組み合わせは様々。ストーリーに沿った組み合わせも多いようなので、今回P105からの設定資料集を参考に試してみてね。

ミシェール・チャン



豊富な浮かせ技、どう使う？

親子だけあって基本スタイルはジュリアと似ているが、単発打撃技はジュリアより豊富だ。

担当：善之字元帥

タッグコンボ始動技


天砲　⇨●


大纏崩捶　↘●●


虎双腿　↘●

ミシェールの基本

ミシェールは立ち状態や横移動中に出せる中段攻撃と、しゃがみ状態からの強力な下段攻撃・後掃穿弓腿（しゃがみ歩き始め●●）が2本の柱となるキャラである。その反面、ジュリアの疾歩連肘のように「使える連携技」がないので、攻撃連携は単発技でうまく構成していくことが重要。

鉄拳2から追加された技

それでは、鉄拳2から追加された技について説明しよう。

●横拳（⇩↘●）

中段属性でやや発生の遅い突きを繰り出す。カウンターでヒットするとよろけ（回復可能だが…）が発生するので、コンボ始動技としての能力に期待したいところだ。

●弓歩（横移動中●）

●烈崩掌（横移動中●）

どちらも横移動中に出せる技で、弓歩が特殊中段、烈崩掌は中段の攻撃属性かつヒット時はダウンを奪えるという性質を持っている。弓歩の攻撃判定が出る前なら、ボタンを●→●とズラし押しすることによって紅蘭拳へと移行できるので、幻惑効果も高い。

また、特筆すべきは弓歩終了時にしゃがみ状態になっている点とヒット時の有利フレームで、何と弓歩ヒット後に蒼空砲（立ち上がり中●）が連続でヒットする。

●二起脚（横移動中●●）

●虎双連腿（↘●）

どちらもヒットさせると相手を浮かすことができる中段攻撃の蹴り技。二起脚は横移動技という性質を、虎双連腿は姿勢が低くなる性質をそれぞれ利用して相手の技をかわしつつ空中コンボを狙いたいところだが、どちらも離れていると2発目がヒットしづらいという難点がある。

●箭疾歩（⇨➡●）

突進しながら突きを繰り出す中段攻撃。ヒットさせればダウンを奪える。ガードされるとスキは大きいので、使用頻度はほどほどに。


相手を浮かせる中段攻撃。密着でないと2発ヒットしづらい難点あり。


地味に見えるがヒットさせればとんでもなく有利。何かと使える技だ。

空中コンボルート

- ライジングトーキック（↙●）／二起脚（横移動中●,●）／虎双連腿（↘●） → リードジャブ（●）
- 大纏崩捶（連拳可）（↘●,●） → リードジャブ（●）
- リードジャブ（●） → 疾歩掌拳（⇩↘●） → 前掃十字把（⇩●,●）または 虎身連攻（⇨⇨●,●）

ミシェールは空中コンボのスタート技にかなりの種類があるが、浮かせた後のコンボはどれもほぼ同じ。

まず、相手を浮かせた直後は●をヒット（技によっては●をステップインしてから●）させ、なるべく早めに疾歩掌拳（⇩↘●）につなぐ。慣れるまでこのつなぎは難しいが、頑張ってマスターしよう。

疾歩掌拳の硬直が解けたら、前掃十字把（⇩●●）でバウンド中を拾う。ここでジュリア経験者の方は、「あれ？それって受け身を取られるんじゃないの？」と思うかもしれないが、ミシェールの疾歩掌拳はジュリアよりも硬直が短いので、最速でつなげば受け身を取られることはない。もしも難しいと思ったら、最後を虎身連攻（⇨➡●●●）に変える手もあるが、ダメージは低くなることを覚悟しておこう。

巌竜



フィールドの端まで送り出せ!!

開発者の思い入れと共に復活！鉄拳2とは別キャラと言ってもいいほどの変貌ぶりだ！

担当：アディToshi

タッグコンボ始動技


塩まき　⇦●

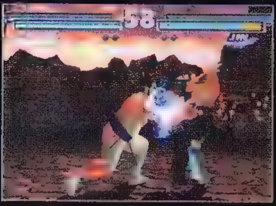

かち上げ　⇦⇙⇩↘●

元々、ガンジャックは巌竜をベースにしたキャラだったが、しかし今作はまったくの別キャラ。完全新キャラのつもりで見てほしい。

よろけ重視で押せ！

巌竜の狙いは高威力な中段群の、できればカウンターヒット。筆頭となるのがガンジャックも持っていたサバ折りシザース（⇨⇨●）。出るのもそこそこ早く、ガードされても立ちPぐらいでしか反撃を受けない。

威力だけで見れば、もろてハンマー（●●）が魅力的。結構出るのも早く一部の技には反撃技として使用できるが、ガード後はどんな技でも反撃されてしまうのが痛い。立ち上がりに同コマンドで出せば連続性はなくなるものの（カウンターで連続）、ガード後反撃されないばかりか、こちらが先に動ける。下TP等からちゃぶ台返し（しゃがみ状態●●）との2択にして連携させていくといいだろう。


こういったよろけはある意味生命線。大事に攻めていこう。

さらに完全新技、送り出し（⇩●●か横移動中●●・背後からは投げ技に）は出も早い上に、ガードされてもヒットしても3フレームほど有利。もろてハンマーの後、下段技のけたぐり（↘●）ヒット後もそうだが「相手がよろけてこちらが有利な状況」は、巌竜にとっては貴重な攻め所。選択肢を迫るのはもちろんのこと、ときには思い切ってかち上げ（⇦⇙⇩↘●）のような大技を繰り出していくと良い。

また多少嫌な目で見られようがけたぐり、ちゃぶ台返しのような下段技はふんだんに使って中段技が当たりやすい状況を作っていくべき。特にけたぐりはダウンを奪った状況のほとんどに追い打ちとして入るので、こまめに出す癖をつけよう。

ちなみパンチ攻撃しか効果ないが、返し技の八双飛び（⇦●or⇦●）も新たに常備された。背後をとるだけでほとんど何も入らないが、これで力技だけではない、技巧派の巌竜も演出できるぞ。


追い打ちとしても大安定。リーチがないのが欠点と言えば欠点。

空中コンボルート

- 塩まき（⇦●） → 闇魔突張り（4発）（●●●●） → 送り出し（⇩●）
- かち上げ（⇦⇙⇩↘●） → メガトン突張り（⇦⇙⇩↘●）／漢下段払い（↙●中●）
- 漢下段払い（（↙●or●）中●） → ちゃぶ台返し（しゃがみ状態●）

巌竜の空中コンボ始動技は塩まきとかち上げ。前者は硬化が長いため素早い反応が要求され、チェンジ技だがタッグコンボを成立させにくい。後者はそれこそ何でも入るが難度と威力から見てメガトン突張りが安定か。とにかく高く上げるので、これからの研究でもっといいコンボが見つかるかもしれない。

チャートには載せていないが、極悪張り手（極悪かまし中●）のヒット後は往年の超威力ダウン攻撃、四股クエイク（⬇●）が確定。凄い威力なので忘れずに決めるようにしておきたい。他に極悪かましからは股割り↓横移動という特殊動作もとれる。


回復されない崩れ。当てるのは大変だが、次の四股クエイクの誘惑が…。

■技コマンドの見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンは●が左パンチ、●が右パンチ、●が左キック、●が右キックボタンを押した状態を示します。横移動は⇧か⇩の方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。

風間準

連携止めをフル活用！

連携技に頼るのもいいけど、強力な新技を積極的に使っていかないと損をするぞ！
担当：伊勢猫



技数こそ少ないが、連携の組み合わせによって無限のバリエーションを生み出すことのできる準。とはいえ、白鷺下段脚（⁘⁘⁘⬇⁘）と真空刈脚（⁘⁘⁘⁘）部分しか下段がないため、強制ガード後にこちらが有利な白鷺3段止めや、ヒット後に有利な白鷺2段止め、或いは刈脚1～2段止めからの投げやアッパーカット（⁘）をうまく織りまぜていくのが基本となる。

そして、攻撃判定の発生こそ多少遅いがガードされても反撃を受けない菫（⇦⁘）は、もうひとつの主軸となる下段判定の技。カウンター時には菫刈りが自動で発動する上に、攻撃後はしゃがみ状態へと移行する優れモノ。ヒット後には、下段判定の雅（しゃがみ中⇘⁘）と霞掌打とで2択を狙っていくことが可能。また、霞掌打をヒット後に間合いの離れない紫勁（立ち途中⁘）に置き換えれば、更にショートアッパーとステップインからの投げで、相手に再度の2択を迫っていくこともできる。


雅はカウンターヒットすると相手が後ろへと大きく倒れ込むのでかなり有利

新技解説

●香月（立ち途中⁘or⁘）
ダウンしている相手に対してもヒットする中段判定の蹴り技。雅がカウンターヒットした後に出すと追い打ち確定。

●後蹴腿（⁘）
攻撃の出がかりに、上・中段パンチを捌く判定を持っている上段の回し蹴り。連携に対する割り込みとして使う。

●椿（横移動中⁘）
発売バージョンでは、ノーマルヒットでガード可能な崩れ状態になり、カウンター時にはうつ伏せダウンとなる。

カウンターでヒットした後、ジャンプからのシットスピンキック（着地際に⁘）が追い打ちとしてヒットする。

●霞掌打（⇩➡⁘）
ヒット時に相手を吹っ飛ばす中段技で、カウンターヒット時には走りからスライディング（走り中⁘）で追い打ち。

ただし、見た以上にリーチが短いため、ステップインから投げとの2択が基本になる。


紫勁ヒット後は相手との距離がほとんど離れないので2択を狙っていこう！

タッグコンボ始動技


鬼殺し
⇨⁘or⇘⁘


竜車蹴り
⬅⁘

空中コンボルート

- A：鬼殺し（⇨⁘or⇘⁘）→ 圧勁（⁘）→ 白鷺下段脚（⁘⁘⬇⁘）
- B：アッパーカット（⁘）→ 燕槌～彩華（⇦⁘⁘⁘）→ 白鷺下段脚（⁘⁘⬇⁘）
- C：圧勁（⁘）→ 白鷺遊舞(2発目)（⁘）→ 白鷺下段脚（⁘⁘⬇⁘）

Aのコンボは、鬼殺しからの限定コンボ。圧勁（⁘）をジャンプハイキック（⇗⁘）にした方が、総ダメージ数は高くなるが難度は上がる。

Bのコンボはアッパーカット（⇘⁘も可）で浮かせた後に入る基本コンボ。燕槌～彩華（⇦⁘or横移動中⁘⁘）にディレイをかけるのがコツで、蒼槍掌（⇙⁘）からも空中コンボとして入れられる。

また、コレよりダメージ的に多少落ちるが、浮かし技からダイレクトに白鷺遊舞（⁘⁘⁘）で拾えば、着地に受身を取ることができない。

Cのコンボは、圧勁で崩したところを白鷺からの派生技で拾っていくバウンドコンボ。白鷺2段止めで拾った後にステップインで間合いを詰めてから、白鷺下段脚を出していくようにすればOK！また紫雲二段蹴り（⬇⁘）で浮かせた相手も、まったく同じ内容のコンボで拾っていくことができるぞ！

白頭山

キリング・ホーク再び

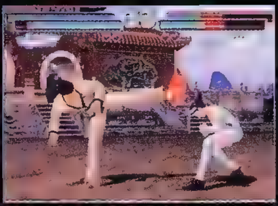
ポイントはフラミンゴ。この構えへの派生技と、ここからの連携が攻勢のカギを握る。
担当：若人



フラミンゴキャンセルを使いこなせ！

ペクで主力となる技は、ワンツーパンチ～（⁘⁘⁘～）やアルバトロス（⇘⁘⁘⁘or立ち途中⁘⁘⁘）、ペクラッシュ（⇩⁘⁘⁘）などで、これらの技の3発目はレバー⬅or➡でフラミンゴに移行可能。

ペクはフライミンゴ中に出せる技とコマンドが重なっていなければ、フラミンゴムーブ（この場合は⬅or➡の前進後退を指す）をキャンセルして立ち状態の技が出せるので、ワンツーパンチフラミンゴキャンセル～アルバトロスフラミンゴキャンセル…、といったエンドレスコンビネーションが可能になる。この連携のプレッシャーに耐えられず、割り込みを仕掛ける相手には連携を出しきるといった闘い方がペクの基本スタイルになりそうだ。もちろん、スネイクキック（⇩⁘⇩⁘）やスネイクブレード（⇩⁘⁘⁘）といった、強力な連携も健在。


アルバトロス3発目はディレイも可。カウンターはよろけを誘発する。

鉄拳2からの新技まで

復活にあたって新たに修得した技は、意外も意外、どれも単発打撃技になっている。

中でも使い勝手のいい技が、ステルスニードル（⁘）。中段攻撃で相手との軸をずらしながら攻撃するので、相手の技をかわしながら攻撃できる。また、移動方向は右方向。フラミンゴ（⁘）も同じく右方向なので、フラミンゴからキャンセルして出せば、さらに避け性能が増す。正面から出しても、あっさり相手の側面をとれてしまうほどだ。

もうひとつの軸移動技はボトルカット（⁘）。こちらはステルスニードルとは違い、左方向へ軸をずらす技になっている。ガードされても反撃は受けずらく、ヒット時は有利。カウンターならダウンを奪い、新技のヒールアクス（⇙⁘）による追い打ちが確定する。上段攻撃ではあるが、使い勝手がいい。


ふたつの軸ずらし技とフラミンゴを使いこなし、相手を翻弄していこう。

タッグコンボ始動技


ウィングブレード
⇨☆⇩⬈⁘

空中コンボルート

- ショートアッパー（⇙⁘）→ ワンツーパンチフラミンゴ（⁘⁘⁘⬅or➡）→ リードジャブ（⁘）→ フラッシンハルバート（⁘）
- ショートアッパー（⇙⁘）→ ワンツーパンチフラミンゴ（⁘⁘⁘⬅or➡）→ アルバトロス(2発止め)（⇘⁘⁘）
- ショートアッパー（⇙⁘）→ バタフライキック（⁘⁘⁘⁘）
- ウイングブレード（⇨ ⇩⬈⁘）→ ハンティングホーク（⇙⁘⁘⁘）
- ウイングブレード（⇨ ⇩⬈⁘）→ ジャンプトゥキック（⬈空中で⁘）→ スネイクブレード（⇩⁘⁘⁘）

基本となる浮かせ技はショートアッパー。ここからワンツーパンチ～フラミンゴに移行し、それをキャンセルしてさらに追い打ちといった形がメインになる。フラッシングハルバートフィニッシュのコンボはダメージこそ低いが、見た目はかっこいいぞ。バタフライキックを決めるコンボは、若干初段の当て方にコツを要するが、ダメージが高い。

なお、このショートアッパーからの空中コンボは、スネイクブレードやブレイクブレード（⁘⁘⁘）などで浮かせたあとにも決まる。

ウイングブレードからのコンボは、やはりハンティングホークが大安定。ただし、相手が巌竜やガンジャックのときにノーマルヒットだと浮きが低いため、決まらない。この場合は、ショートアッパーからのコンボを用いよう。

P.S.INFORMATION G
鉄拳TT西日本大会（8月28日・京都タワー）、東日本大会（9月5日・東京流通センター）の参加方法が公開になった。8月1日～20日の間に、往復ハガキで大会参加の申し込みをするというもの。方式はトーナメント方式。使用キャラクターはデフォルト20キャラに限定。応募方法は175ページに。

アーマーキング

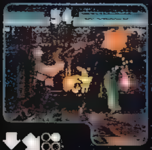


師匠の技はキレがいい！

基本技はキングと似ているが、固有技は全然違う別のキャラ、それがアーマー・キングだ！
担当：SHO

タッグコンボ始動技


アッパー掌底 ⇨☆⇩⬈◎


ダイナマイトアッパー ⬇⬈◎

キングではない！

A・キングというと、どうしてもキングのコンパチキャラというイメージがあるが、実は全然別キャラとして認識しておいてほしい。具体的にはキングよりも立ち技が充実していて、投げ技が劣っているといった感じだ。

そのA・キング特有の主力技の数々を紹介していこう。

●アッパー掌底（⇨☆⇩⬂◎）
いわゆる風神コマンドからのアッパーで、ヒットすれば浮かせることができる優れ物。しかし、三島一族の風神拳のように、発生時間は早くないので、返し技などに使うことはできない。攻撃判定は特殊で、しゃがんでいる相手にもガードされてしまうが、中段攻撃判定が下方向にまで及ぶため、シャオユウの鳳凰の構えにもヒットさせることができる。中間距離や、横移動から出すと効果的だ。

●アッパーカット（横移動中◎）
横移動から出せる技で、攻撃判定は中段。リーチは短いものの、使いやすい技である。ヒットすれば相手が少しよろめき、若干有利になるので、攻撃連携の起点として考えてもいいだろう。


浮かせ技の主力であるアッパー掌底。A・キングの代名詞的存在の技だ。

●トラースキック（⇦◎）
上段攻撃の蹴り技だが、攻撃発生が非常に早いため、思ったよりも使用頻度は高い。空中コンボや、返し技として活躍してくれる技だ。

●ロードロップキック（⬃◎）
アリキック以外の下段攻撃として重宝するのが、このロードロップキック。非常にリーチが長く、ヒットする確率は高い。しかし、ガードされてしまうと、ダウンせずに起きあがってしまうので反撃を受けてしまうのが欠点だ。

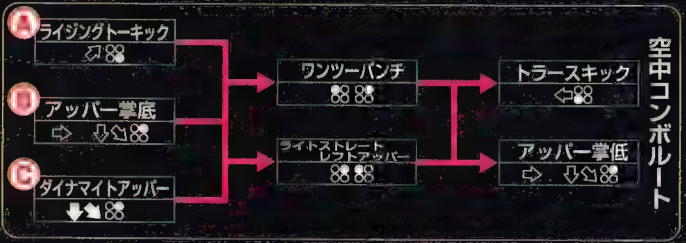
●かち上げエルボー（立ち途中◎）
非常にリーチの短い技だが、通常ヒットするとダウンを奪い、カウンターだと背後を向かせることができる。特殊な技。しかもカウンターなら、アッパー掌底が確定するので大ダメージを期待できる。


リーチが長く使い勝手がいいロードロップ。中間距離で重宝するぞ。

A・キングの浮かせ技は、アッパー掌底とライジングトーキック（⬀◎）、他にもダイナマイトアッパー（⬇⬈◎）、スマッシュアッパー（⇨⇨◎）などがあるが、浮いてしまえば、どこからでも同様のコンボを入れることが可能だ。お手軽なのが、ライトレフト（◎◎）からのトラースキック。コマンドに自信がある人ならば、アッパー掌底を入れるといいだろう。

浮かせた後の技は、ワンツー（◎◎）や、ライトレフトが確実だが、その間にリードジャブを入れることもできる。他にもワンツーアッパー（◎◎◎）からトラースキックにつなげたりできるが、難易度も難しくなっていくので無理はしないように。ワンツーアッパーからアッパー掌底を入れるのはかなり熟練が必要なので初めは無視していい。

空中コンボルート



アンナ・ウィリアムズ



手数で押せる

技にスキが少ないので途切れない連携を目指そう
担当：がっちん

タッグコンボ始動技


クイックサマーソルトキック ⬆or⬈◎


レフトスピンローキック&ライトアッパー系 ⬇◎◎

ツイスティング系で

独立したアンナというかたちでは鉄拳2のタイムリリース以来の登場となる。基本方針こそ素早い技を駆使して近距離で闘う姉と同じものの、ツイスティング系に代表される連携技が使いやすい。単純にコンパチキャラでは片づけられない違いは十分にある。

そのツイスティング系でラッシュなら4段目、グラウンドなら3段目のハイキック部分、さらに次の裏拳部分は途中止めでも相手との状態は五分。さらに裏拳はディレイも可能でかなり優秀な技。まずはこれらの連携で相手にプレッシャーをかけていける。

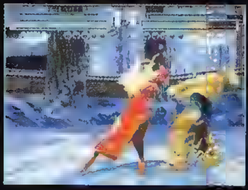
そのほかではブラッディカオス（横移動中◎）が挙げられる。この技はヒットすれば空中コンボに移行できるし、2段ともガードさせればこれまた状態は五分。簡単に攻めが途切れないのが強みとなる。あとは、これに新技を加えていくのが基本戦術になる。


有効な下段攻撃。ヒット後は積極的に攻めていこう。

強力な新技たち

アンナの新技には強力なものが多い。期待度は大きいぞ。

●アガペイトアロー（⇩⬂⇨◎）
ひとことで言えばポールの裏疾風。この技はカウンターヒットなら相手は浮き、ガードされても状態は五分。上段攻撃ながら使いやすい。


キレのある技。上段攻撃ながら技の性能は高い。

●ライトニングスクリュー（⬂◎）
なかなかリーチのある下段攻撃。ダウンは奪えないもののヒット後の状態も有利。このあと積極的に投げてもいい。

●スカーレットレイン（⬃◎）
クリーンヒットで相手を崩しカウンターならうつぶせでのダウンを奪える。リーチもなかなかある中段攻撃。

●フェイタルアタックコンビネーション（⬀◎◎）
上段→中段のパンチキック。素当たりでは連続ではないが、1段目カウンターなら連続。さらに2段目がカウンターなら相手は崩れる。

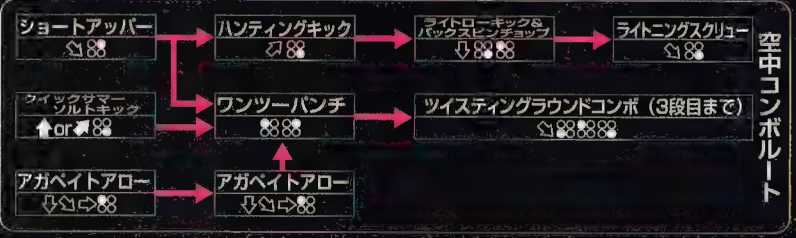
●スライスショット（横移動中◎）
横移動からの上段攻撃。ヒット後は間合いが離れる。

基本のかたちとしては、浮かせてからのワンツーパンチ→ツイスティンググラウンドコンボの3段目まで。これならクイックサマーソルトキックからでも可能だし、なにより易しいので安定するのが強みといえる。ワンツーパンチはレバー前入れで行おう。

また、アガペイトアローからは高く浮かせることができるので、もう一度アガペイトアローを当ててからワンツーパンチのルートへ移行する。このときのワンツーパンチはレバーを入れないで行うこと。

なお、一番上のルートはショートアッパーからのみだが、最後のライトニングスクリュー後は受け身が取れない。起き攻めのチャンスだ。

空中コンボルート



P.S.INFORMATION G A・キングの投げコンボは、チョークスリーパー（⬃☆⬂◎）から始まり、投げっぱなしハーフネルソンスープレックス（スリーパー中に◎◎◎）と胴締めスリーパー（◎◎）に派生。さらに胴締めスリーパー中に、トリプルマウントパンチ（◎◎◎）とストレッチマフラー（◎◎◎）に派生。

キング



新打撃技で気分も一新だ！

投げ、関接技はこれまでのもので十分。新技は割と地味だが、使い勝ってはいいぞ！
担当：アディToshi

タッグコンボ始動技


スマッシュアッパー ⇨⇨●


ダイナマイトアッパー ⇩⬂●


ブラックボム ⇨☆⇩⬂●

基本戦法にはもちろんあまり影響はないが、新技はそれに良いアクセントを与えてくれる。さらに、特別威力を押さえられた技がないというのも嬉しい限りだ。

今さら何をいわんや…

キングの基本戦法は言わずと知れた、トーキック（⬃●）と投げ技各種との2択がメイン。接近戦でこちらが有利な状況を作ったらとにかく、この2択を迫っていこう。

簡単に近づけない場合はジェイルキック（⇨⇨●）やブルータルサイクロン（●●）、さらにその中間の距離では新技のローリングソバット（⇨●）、エルボーフック（⬃●●）が打撃技としては有効だ。

ローリングソバットは出も早く硬化も短い。ヒット後は相手がよろけるが調子に乗って攻め込めるほど有利ではない点に注意。またエルボーフックはノーマルヒットで2発とも入るという優れモノ。ディレイもかかり、横移動に対してかなり信頼できる。

もちろん相手が多少固まっているようなら風神ステップ（⇨☆⇩⬂）で近寄って投げコンボを狙っていい。その際はブラックボム（⇨☆⇩⬂●）やトーキックといった打撃技も混ぜ、スタンディングアキレスホールド（⇨☆⇩⬂●）とアームブリーカー（⇨☆⇩⬂●）を使い分ける。それらのコマンドは今回、技表ページですべて掲載しているので、忘れた人は確認してみてほしい。ちなみに変更はない。

もう1つの新技、急所蹴り（背向け中●）は、いわゆる「振り向きキック」に毛が生えたようなものだが893・K（⬃●）、マッスルバスター（⬂⬃⇦●）の後に追い打ちとして使えるのが有り難い。ただマッスルバスターの後は頭の大きいキャラでないとタイミングを遅らせる必要があるし、893・Kの後はチェンジ起きで避けられる。この点を注意して使っていこう。


新振り向き技での追い打ちが可能。一応、回避手段もあるのだが…。


ただし893・Kは背後にガツンと落ちるクリーンヒット時のみだが…。

キングのコンボで王道となるのはやはり、ライトストレート→レフトアッパーからのブルータルサイクロン。決して難しくはないが、今作は浮いたキャラの降下具合が変わり、変にミスってしまうことがあるかもしれない。

レッグブレーカーからのコンボは間に下Pを挟みにくくなったので、直接トゥースマッシュを入れてスピニングスマッシュにつなごう。ただ相手がコンボが入ることを十分に知っていて、レッグブレーカーをくらった瞬間に起きる努力をしないようであればダウン投げ（⬃● or ●）で高いダメージを狙おう。

真新しいコンボとしては急所蹴り→エルボードロップ。これはカウンター限定ではあるが893・Kをガードされた後などに出していけば、それなりに実戦投入できる。

空中コンボルート

- ライジングトーキック ⬃● → ライトストレート レフトアッパー ●● → ブルータルサイクロン ●●
- レッグブレーカー ⬇⬃● → トゥースマッシュ 立ち途中● → スピニングスマッシュ ⇩●●
- レッグブレーカー ⬇⬃● → レッグブレーカー ⇩⬃●
- 急所蹴り（カウンター） 背向け中● → エルボードロップ ⇧方向●

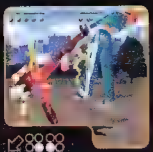
ニーナ・ウィリアムズ



横移動重視！

新技に大きな可能性。主力技の交代がある？
担当：がっちん

タッグコンボ始動技


ディバインキャノンコンボ ⬃●●


レフトスピンローキック&ライトアッパー系 ⇩●●

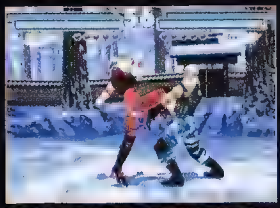
主力技を見てみる

ニーナは素早いスキのない技を有効に利用するため、密着して闘いを挑む方針に大きな変化はない。ただ、高性能な浮かせ技であるディバインキャノン（⬃●）がガードされた場合に、相手との間合いが離れない。

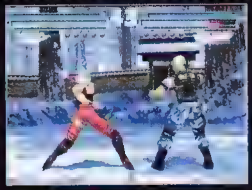
これは相手の技が届いてしまうために、反撃されることが多くなることを意味している。技の硬直自体は大きくなっているわけではないので、ヒットした場合の空中コンボまでは影響がないのだが。

ほかには汎用性が高く使いやすいライトローキック&バックスピンチョップ（⇩●●）に修正が加わった。初段が特殊中段になり出し切ったときの硬直が長くなったのだ。

じつはこれにより、大きな痛手を受けたのは空中コンボ。ライトローキック&バックスピンチョップの硬直の長さはそのまま次の技で拾いにくくなったことを意味する。


ヒザがヒットすると同時に●で関節技へ移行することができる。

新技で可能性を広げる


カウンターヒットを取れればよろけ。コンボもありそう。

●シェイクショット
～スウェー（横移動中●⇦）
～掌握ステップ（横移動中●⇨）

この2つはじつに研究しがいのある技。どちらも横移動中●からの技（動き）で、失脚と掌握系のステップになる。コマンドも入力したことになっているので、素早く掌握系に移行することができる。技を出すこともできるので、さまざま選択肢で相手をほんろうしていきたいところ。

●スパイダーニー（立ち途中●、ヒット時●で腕拉ぎ腹固めへ）

一風変わっており、関節技へ移行できる。タイミングがかな～りシビア。

●レイハンズ（⬃●）

リーチのそこそこある中段攻撃。カウンターヒットでよろけを誘発できる。

●ダブルショット（横移動中●●）シェイクショット（横移動中LP）にもう1段パンチ技が追加された。

空中コンボルート

- A ショートアッパー ⬂● / B ディバインキャノンコンボ ⬃●● → ワンツーパンチ ●● → アサルトコンボ ⬂●●●→●
- A ショートアッパー ⬂● / B ディバインキャノンコンボ ⬃●● → ハンティングキック ⬃● → ライトローキック&バックスピンチョップ ⇩●● → ファールキック ⇨➡●
- C 鰓斬り ⇩⬉● → 右パンチ ● → アッパーストレート→サイドハイキック ⬂●●●

ニーナは3つの浮かせ技からコンボを決めていこう。

A：大安定だったハンティングキック→ライトローキック&バックスピンチョップ→ファールキックは、難度が上がっているためワンツーパンチ（レバー入れ）からのアサルトコンボにしてもいい。

B：ディバインキャノンコンボではなくディバインキャノンの場合は、ハンティングキックでは拾えないので、カタパルトキックを使用すること。

C：鰓斬りからも安定したいのなら、右パンチで1発きざんでアッパーストレート→サイドハイキックとしておこう。ほかの多段系の技は途中で落としやすい。

P.S.INFORMATION G

「ニワトリマーク」というものが画面端に出ることがある。これは同じ技ばかり出していたり、バックダッシュをあまりに多用していると出るものらしい。技では膝蹴り等の多用でも出現することがあるようだ。この「ニワトリマーク」、実際には英訳したものが正式名称であるとのこと。

風間 仁



基本戦術を新技群が彩る

主軸となる技の性能は、鉄拳3のときとほぼ同じ。追加された技の使い道に期待が集まる。
担当：ちゃっきー

タッグコンボ始動技



風神拳　⇨☆⇩⇘◎



鬼殺し　横移動中に◎

羅刹門・弐　⬅⇨◎◎⇘◎



追い突き　立ち上がり途中に◎

新技の性能を探る

まずは、前号で紹介し切れなかった新技を挙げてみよう。

●破嘩打ち（⇦◎⬉）

前号、写真のみで紹介した破嘩打ちだが、ここから⬉にレバーを入れることで風神ステップへと派生する。ただ通常の風神ステップよりも明らかに性能が悪く、行動可能になるまでしばらく時間がかかるのが欠点だ。よって、通常は技単体で使い、たまにステップを使うぐらいがいい。

●骸打ち（⇙◎）

ヒット時に相手をふっとばす性質を持つ中段技。リーチはそこそこあるが発生がやや遅く、それほど使い勝手はよくない。ただ、かわせる方向が胴抜き（⇨➡◎）と逆になっているのはポイント。左方向のホーミング性能が高いので、左回りの横移動を多用する相手に使ってみたい。

●鬼鐘楼（⇦◎）

新技でもっとも注目したいのはこれ。カウンターヒットで回復不可能の崩れを誘発し、そこに白鷺遊舞3発止め（◎◎）や、羅刹門・弐（⬅⇨◎◎⇘◎）始動の連続技を狙うことができる。リーチも長めなので、さまざまな局面で活用できるぞ。ここからのコンボについては、下の囲み部分を参照してほしい。

継承技の性能変化



カウンターヒットで崩れを誘発する鬼鐘楼。注目したい新技だ。

鉄拳3からの継承技は、一部システム的な性能ダウンが見られる。とはいえ、戦術自体に大きな影響を及ぼすものはない。例えば奈落払い（⇨☆⇩⬊◎）。ガードされると1発で止まってしまうほか、遠距離ではダウンを奪えない場合もある。ただ、もともと1発止め近距離ヒットが狙いだっただけに、実戦ではそれほど問題にならない。

また、魔神拳（⬅☆◎）カウンターヒット時のよろけは回復可能になった。しかし、単発技のよろけ回復は現実問題かなり難しく、こちらも現時点ではさほど気にならないというのが正直なところだ。

ただ、追い突き（立ち上がり途中に◎）の浮きが少々低くなったのはちょっとした弱体化要素。相変わらず雷神中段脚（⇨☆⇩⇘◎◎）で追い打ちすることも可能だが、かなり難度が高くなっている。

空中コンボルート

	始動技		2段目		3段目
A	鬼殺し（横移動中◎）	→	リートジャブ（◎）	→	羅刹門・壱（⬅⇨◎◎◎）
B	鬼鐘楼（⇦◎）	→	羅刹門・弐（⬅⇨◎◎⇘◎）	→	胴抜き（⇨➡◎）
C	奈落払い（1発止め）（⇨☆⇩⬊◎）	→	白鷺遊舞（3発止め）（◎◎）	→	胴抜き（⇨➡◎）

鉄拳3のときとほぼ同感覚でコンボが狙える仁。新技始動の連続技に注目したい。

A：リードジャブ→羅刹門・壱は、鬼殺しだけでなく、風神拳や追い突き、羅刹門・弐などあらゆる浮かし技からの安定追い打ちになる。交代コンボにも使いやすいぞ。

B：鬼鐘楼カウンターヒットで崩れたところに最速の羅刹門をヒットさせ、そのまま浮かす。カウンターを確認してからだと少し難しいので、白鷺遊舞からのコンボ（Cを参照）にしてもいい。

また、この追い打ちは各種浮かし技からでも狙える。Aよりも少しダメージが高いので、鬼殺し以外からはこのコンボを入れよう。

C：奈落払いだけでなく、パウンド系コンボの基本となる。弐門双脚3発止め（◎◎◎）や、白鷺下段脚（◎◎⇩◎）の4発目ヒット時もこのコンボがオススメ。

花郎



神速の蹴り技はいまだ健在！

新技の追加でさらにバリエーションが豊富になったファラン。4種の構えを使いこなせ！
担当：ちゃっきー

タッグコンボ始動技



ファイヤークラッカー or ライジングブレード　⇩◎◎ or ⇨☆⇩⇘◎



プラズマブレード（背向け中）　左構え背中向け中◎　右構え背中向け中◎

新技盛りだくさん!!

鉄拳3キャラの中で見ると、追加技が抜群に多いファラン。各構えからのバリエーションが豊富になり、戦術に大きな影響を及ぼすものもある。

中でも重要度が高いのが、フラミンゴレフトローキック（ライトフラミンゴ中⇦◎）とライトヒールランス（レフトフラミンゴ中⇦◎）の2つの浮かし技だ。ともに中段技なので、フラミンゴ中の攻撃に厚みが出せる。前者は左構えに戻るので、ヒット後はレバー前入れのリードジャブ（◎）↓ワンツーラウンドキック（◎◎◎）、後者は右構えになるのでセットアップ→フラミンゴライトソバット（レフトフラミンゴ中◎）とつなぎ、基本コンボとしたい。

また、フラミンゴサイドキックコンボ（レフトフラミンゴ中◎◎）も使いやすい中段技。性能は同様のモーションを持つサイドキックコンボ（⇘◎◎）とほぼ同じだ。

一方、右構えからの新技では、ライトジャブ始動の新連携に注目したい。ライトリバースキックコンボ（右構え中◎◎◎）、ライトPKコンボ（右構え中◎◎）、ライトジャブ&スピンキック（右構え中◎⇦◎）という3種がそれで、いずれも同モーションを持つ単発技と性能が同じだ。ライトリバースキックコンボ2発目のあとは⇨でライトフラミンゴへ移行できるほか、ライトキック始動の連携技も出せるぞ。また、ライトサイドキック（右構え中⇘◎）も右構え中の新技。ダメージは低いが、右構えをキープできる点が魅力だ。中段の刻み技として使っていこう。

左構え時にはあまり追加技が見られないが、➡☆◎でいきなりライトフラミンゴに移行できるようになった点は見逃せない。これも、余裕があるときに使ってみたい。



フラミンゴ中に出せる中段の浮かし技。この技の価値は大きい。



右構えからのライトジャブに3種の派生技がつき、連携がさらに豊富に。

空中コンボルート

	始動技		2段目		3段目		4段目
A	ファイヤークラッカー（⇩◎◎）	→	レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り（◎◎◎◎）	→	フラミンゴレフトソバット（右足上げ中◎）		
B	ライジングブレード（⇨☆⇩⇘◎）	→	エアファング（◎◎）	→	ファイヤークラッカー（⇩◎◎）		
C	プラズマブレード（右構え中⇨◎◎）	→	セットアップ（⇨◎）	→	レフトジャブ（左足上げ中◎）	→	エアファング（◎◎）

浮かし技が豊富になり、コンボを狙うチャンスも増えたファラン。確実にダメージを奪い、勝利をつかもう。

A：カウンターヒットで連続になるファイヤークラッカーからの基本コンボ。

B：ライジングブレード後は、落ちてくるのを少し待ってからエアファングにつなぐのがポイント。新技のプラズマブレード（右構え背向け中◎）からも同様の追い打ちがオススメだ。この場合は、最速でつなげばOK。

C：セットアップ～レフトジャブは、タイミングが重要。レフトジャブを高い位置で当てておけば、エアファングも簡単につながる。



凌暁雨

「避け」性能は健在！

若干の変更は受けたが、基本戦法は相変わらず。軸ずらしを活用して相手を惑わせろ！
担当：伊勢猫

タッグコンボ始動技

虎尾脚



背向け中◎

上・中段判定の攻撃を避けることが可能な、鳳凰の構え（↓◎）や背向け（◎）からの多彩な攻撃で、相手を翻弄できたシャオユウ。前号では「大きな変更を受けていない…」と言ったが、発売バージョンでは蕩肩（立ち途中◎）がカウンターヒットでなければ、相手を浮かせることができなくなってしまった…。

その代わりといってはなんだが、念願の立ち状態から出せる浮かし技、挑打連撃（◎）が新技として追加された！…が、相手にガードされてしまうとショートアッパーなど、出の早い浮かし技が反撃として硬直に入ってしまう諸刃の剣。「上段攻撃を避ける」といった特性をうまく生かして、連携に対する割り込みとして使っていこう。

これ以外では、正面からの通常投げを決めた直後の追い打ちとしても有効な選択肢のひとつ。最速の起き上がりをされるとガードされてしまうが、実戦レベルではかなりシビアなので狙っていこう！



様子を見ている相手には追い打ちとしてヒット！さらに受け身を取ると…？

新技解説

●鳳凰双連腿（◎）
リーチの長い上段判定の蹴り技で、カウンターであってもヒット後は五分なため、鳳凰双連腿→横移動をワンセットで使っていくのが基本。

崩拳やディバインキャノンコンボなどをガードした後に反撃として確定ヒットするが、この場合は←◎入力の正面構えへ帰着する方を使うこと。

●撃壁掌（◎）
感覚的には架推掌とほぼ同じで、発生が少し遅くて隙が若干少ない。硬直中に先行入力で鳳凰コマンドを最速入力すると、確実に暴発する…。

●左さばき・右さばき
（◎ or ◎）
レバー入力を使い分けることで、ヒット後に背向け状態へと移行できるようになった。

●背向け〜暗脚
（背向け中に◎）
背向け状態から相手のガードを崩せる暗脚（◎）が出せるように変更されている。



鉄拳3では崩拳ガード後に反撃できなかったが、TTでは鳳凰双連腿で反撃

空中コンボルート

A	桃打連撃 ◎	雀手 ◎	上歩掌拳〜背向け ◎	背身撃 ◎
B	虎尾脚 背向け中に◎	上歩掌拳〜背向け ◎	背身撃（2発止め） ◎	双壁掌 ⇨➡◎
C	蒼空砲 立ち途中に◎	里合腿 ⇨➡◎	虎尾脚 背向け中に◎	

Aのコンボは、挑打連撃を正面から近い距離でヒットさせた場合の空中コンボ。背身撃部分は背身撃（1段止め）×2→スピンキック（背向け中に◎）でもOK！軸がずれた状態で相手を浮かせた場合などのフォローとしては雀手→鳳凰双連腿あるいは雀手→挑打連撃などが入る。

Bのコンボは、前作でもお世話になった基本コンボ。弓歩盤肘（鳳凰〜◎）、鳳凰連腿（鳳凰〜◎）1段止めからも可能で受け身不能。上歩掌拳後に背身撃1段止め×1→背身撃2段止め→双壁掌としていくこともできる。

最後のCは、蒼空砲からのバウンドコンボ。しっかりと追い打ちを入れていこう！



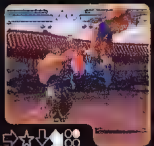
三島平八

新しい牙を得た猛虎

「強い風神拳」が鉄拳界から消えた!?しかし、まだまだイケる老兵は止まることを知らない。
担当：三島家従者スー

タッグコンボ始動技

風神拳



⇨☆⇩◎

鬼神拳



⇨➡◎

無念の弱体化!? 風神拳

今作で平八が一番手を加えられた技は、鉄拳3でも衰えをみせることのなった風神拳（➡☆⬇◎）。前作では中段攻撃であったのに対し、今作では特殊中段に変更された。

同じく奈落払い（➡☆⬇◎）も、ガードされると下段ガードされモーションになってしまい、撃ちきれなくなった。

これらにより、三島流を名乗るものが得意としていた戦術である、「風神ステップから2択」が残念ながら、若干弱体化してしまった感がある。

だが、平八も仁に負けじと「1フレ風神拳」（➡☆⬇◎と同時に◎）を体得した。通常の風神拳を相手にガードさせた場合、相手が立ち状態ならば五分。相手がしゃがみ状態なら有利になるのだが、1フレ風神拳を相手にガードさせると、相手が立ち状態ならば有利。相手がしゃがみガードならば不利と、なぜか有利、不利が逆転してしまう。



ついに平八も１フレ風神拳を体得!! 仁よりも若干難しいような気が…

円熟する三島流喧嘩空手

風神拳や奈落払いなどに、色々な制約を受けたかわりに、強力な新技が追加されたぞ。

●観音砕（立ち途中に◎）
外側に払うように拳ち出す裏拳。相手にガードされても五分、ノーマルヒットで有利、カウンターヒットで相手を崩し、そこから2回奈落払い雷神拳（➡☆⬇◎◎☆◎）の追い撃ちまで入る。さらに、相手との軸をずらす効果まである、至れり尽くせりな技。攻撃の連携に必ず組み込もう。

●仏壇割り（⬅◎）
瓦割りよりも小振りな手刀。ガード、ヒットともにスキは小さいが、カウンターヒットのみ相手を崩すことができる。だが、ガードは受け付けているので、確定する攻撃はない。

●鬼哭剛掌破・否
（◎◎◎⬆ or ⬇）
最後の剛掌破をキャンセルして横移動する。相手と密着しやすいので、投げか中段の2択を迫りやすい。



とにかくイケてる観音砕。こうなったら、大ダメージの追い撃ちが入る。

空中コンボルート

風神拳 ⇨ ⇩◎	ワンツーパンチ ◎◎	2回奈落払い雷神拳 ⇨ ⇩◎◎ ◎ / 崩拳 ⇩⇘⇨◎
無双連拳 ⇘◎◎	ステップインアッパー ⇘◎	無双連拳 ⇘◎◎

基本は風神拳から

平八の空中コンボは、主戦力の浮かせ技である風神拳や返し技として重宝する無双連拳（⬅◎）、中間距離から狙う鬼神拳（➡➡◎）から始動させる。

ダメージ重視ならば、風神拳→ワンツーパンチ（◎◎）→2回奈落払い雷神拳をマスターしよう。あせって入力すると、奈落払いがただの下段キックに化けてしまうぞ。最後を崩拳に変えてやると、相手が吹っ飛ぶので、走っての攻めに移行しやすい。

無双連拳からのコンボは、この無双連拳→ステップインアッパー（⇘◎）→無双連拳だけでいい。むやみに出すと反撃されてしまうので、スキの大きい技をガードしたら、確実にこれで返して安定したダメージを奪おう。

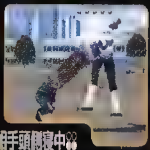
レイ・ウーロン



酔いどれの日々

旧キャラではあるが、新技は目白押し！早く覚えてものにしろ！
担当：SHO

タッグコンボ始動技


跳弓脚
相手頭側寝中◎


巻暫連脚
◎◎◎◎◎

酔って構える

鉄拳TTで変わった所といえば、後掃燕舞の下段蹴りが、クリーンヒット以外はダウンしなくなったということ。さらに、龍声2発止め時の硬直が若干長くなったというくらいだ。

そういった弱体化を防ぐかのように、多くの新技が追加されているので順に紹介していこうとおもう。

●酔連拳（横移動中◎◎）

レイ待望の横移動技第一弾がこの酔連拳だ。横移動中以外に、酔歩中でも出すことができるし、さらに酔連拳を出したあとレバーを前に入れておくと、酔歩に派生することも可能だ。攻撃判定は中、上。一発目の中段がカウンターならば、ダウンを奪えるのも特徴の1つ。

●蛇掌拳（横移動中◎）

横移動技の2つ目が、この蛇掌拳。攻撃判定は上段で、リーチも短いが、技を出し終わったあとに、レバーを前に入れておくと虎の構えになりレバーを上下に入れておくと龍の構えに移行する事が可能。


待望の横移動技。このあと、レバーを前に入れておくと酔歩に派生する。

●蛇双拳（⇨◎）

この技はワンコマンドで2連撃になる技。攻撃判定は2発とも上段だが、蛇掌拳と同様に、構えに移行することができる。レバー前が鶴の構えで、レバー上下が豹の構えとなるが、蛇双拳自体の技硬直があるため、構えに移行する前に割り込まれることが多い。

●酔虎撃（⇦◎）

上半身を後ろに大きくそらしてから打ち出す技。攻撃判定は上段だが、相手の技を避けながら攻撃するため、ヒット率は高い。使い方は、石頭（⇦◎）と同じと考えて攻撃連携に組み込めば、かなりの期待はできる。また、ヒットすれば、相手が勢いよく吹っ飛ぶので、安全に交代できる技としても重宝する。

●虚飲（酔歩中に◎）

酔歩中の新技として用意された虚飲は、少しだけ体力が回復する特殊な技。ただし、回復するのは赤いゲージのみ。


上段2連撃の蛇双拳。この技から豹、鶴の構えへに移行できる特殊な技。

空中コンボルート

Ⓐ ショートアッパー（⇙◎）→ リードジャブ（◎）→ 龍声中段脚（⇨☆◎◎◎◎◎）

Ⓑ 跳弓脚（相手頭側寝中◎）→ ランジングキック（⇙◎）→ リードジャブ（◎）→ 龍声中段脚（⇨☆◎◎◎◎◎）

Ⓒ 後掃燕舞（⇗◎）→ 巻暫連脚（◎◎◎◎）

レイの空中コンボは鉄拳3と同じでOK。ショートアッパー（⇙◎）などで浮かせたときには、リードジャブ（◎）からの龍声中段脚（⇨☆◎◎◎◎◎）か、狼牙揺震撃（⇨☆◎◎◎◎）が基本。あと、ダウンコンボとして重要なのが後掃燕舞（⇗◎◎）1発止めからの、巻暫連脚（◎◎◎◎）。しかも、巻暫連脚はチェンジ技なのでコンボを決めた後、安全に変わることができるというおまけ付き。

巻暫連脚の最後の蹴りが通常ヒットすれば、浮かせ技となりタッグコンボを決めることができるが、ヒットする確率は少ないので、あまり考えなくてよさそうだ。

ブライアン・フューリー



不死身の超破壊力

大きな変更点のないブライアンだが、追加された新技は使えそうなものばかりだ。
担当：RED

タッグコンボ始動技


リフトリッパー
立ち途中◎


チョッピングエルボー
⇦◎

新技紹介

今回は、鉄拳TTになって追加された4つの新技について紹介していこう。

●マッハキック（⇨➡◎）

軸をずらしつつ上段の回し蹴りを放つ。避け性能が高く、横移動中の相手にもヒットさせやすいため、なかなか使い勝手が良い技となっている。

上段のため、しゃがんでかわされる可能性はあるが、ガードさせればスキは小さい。

●パリング（⇦◎）

中・上段のパンチ技をさばくことができる。

パリングに成功後、モーション中に◎を押せば、さばいた技に応じて確定となる反撃技が出る。

右パンチ系をさばいた場合はライトボディブローで、左パンチ系をさばいた場合はマッハパンチ＋挑発（挑発はキャンセル可能）で反撃する。

なお、パリング後の有利時間は非常に短いため、これ以外の反撃は確定しないようだ。


パリングに成功したら、すかさず◎を押すと……

●チョッピングエルボー（⇦◎）

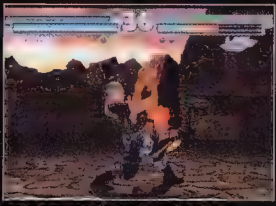
一歩踏み込んで間合いをつめつつ、中段判定の肘撃ちを振り下ろす。ヒット時は大きくバウンドするため、空中コンボを入れることが可能。

チェンジ技だが交代が遅いタイプのため、タッグコンボを狙うのは難しい。

●ストマックブロー（⇙◎）

踏み込んで間合いをつめつつ中段技を出す、という点では先述のチョッピングエルボーと似ている。この技の場合、ヒット後は相手がダウンせずブライアン側が大きく有利になるのが特長だ。間合いもあまり離れないので、択一攻撃を仕掛けるチャンスとなる。


確定の反撃を叩き込むことができる！


ストマックブローヒット時は、さらに選択を迫れる。

空中コンボルート

Ⓐ リフトアッパー（立ち途中◎）→ スラッシュコンビネーションB（⬅◎◎◎）

Ⓑ フライングヒール（⇧◎or⇙◎）→ ストマックブロー（⇗◎）→ リードジャブ（◎）→ マッハパンチ（➡➡◎）

Ⓒ スネークエッジ（⇙◎）→ ショートアッパー（立ち途中◎）→ クロスストレート（◎）→ マッハパンチ（➡➡◎）

Aのコンボ／リフトアッパーからは、スラッシュコンビネーションを入れるのが簡単で、ダメージも大きい。ただし巌竜、ガンジャックには入らないので注意。

Bのコンボ／フライングヒールからの空中コンボだが、新技のチョッピングエルボーからも同じ空中コンボを狙える。マッハパンチを使ったコンボは慣れるまでやや難しいので、フライングヒール→リードジャブ→スナイパーソバットコンボ（⇦◎◎◎）にしてもいい。

Cのコンボ／スネークエッジ→ダブルニークラッシュ（立ち上がり途中◎◎）でもいい。簡単で減りも充分だ。

P.S.INFORMATION G

今回鉄拳TTに出場しているキャラには「耐久値」が設定されていて、キャラクターによって受けるダメージの大きさが変わっている。例えばガンジャックや巌竜のようにガッチリしているキャラは、ダメージがやや低く抑えられる上浮くことも少ない。要は、見た目が固いキャラは、実際に固いということ。

吉光



横移動技が豊富!!

基本スタイルはもちろん従来通りだが、新技の追加による新生吉光やいかに!?
担当：若人

タッグコンボ始動技


ステップインアッパー ⇘


日向砲

ミドルキックが弱体化

奇怪な技を多く持っているが、意外にスタンダードな面も兼ね備えている吉光。それを象徴するべく技がミドルキック（⇘）だったが、残念ながら硬直時間が長くなってしまった。とはいっても、攻撃発生の早さは相変わらず。また、反撃も受けないので、さほど問題にはならない。従来通り、高性能な基本技を主軸にした闘いを展開できるぞ。

奇怪な技は少なめ

それでは、前号紹介した卍あぐらへの派生技以外の新打撃&剣技を紹介しよう。

●卍車～日向砲（⇘）
卍車から日向砲を出せるようになった。とはいっても、コレといった使い道はない。

●地雷刃～頭蓋（地雷刃中に）
地雷刃からの新派生技。隙の少ない上段攻撃を繰り出す。毒霧（←中に攻撃ボタンどれか）や吉光ブレード（⇦）ヒット後の追い打ちに最適。


頭蓋は立ち合いで使うことはないが、地雷刃コンボで役立つ。

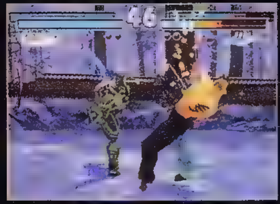
●一輪掘り（⇩）
クリーンヒット、またはカウンターヒットで浮かせられるガード不能技。ダウン状態の相手に当たるので、斬哭剣のように起き攻めにも使える。

●否・旋風剣（⇦）
モーションは旋風剣（⇦←☆）に似ているが、ダメージは0。仁の持つ金剛体と同じ性質のガード弾き技だ。

●合掌（横移動中）
カウンターで浮かせられる中段攻撃。ノーマルヒット時は、いわゆる右アッパー系のよろけを誘発する。

●社（横移動）
こちらはノーマルヒットで浮かせられる技。浮きは低く、若干空中コンボは決めづらいが、チェンジキャンセルすると浮きが高くなるので、チェンジ技として活用していこう。

●流雪（横移動）
上段攻撃で、カウンターヒットなら回復不能の「崩れ」を誘発。この後、地雷刃～頭蓋で追い打ち可能だ。


大ダメージにつながる流雪。狙うはもちろんカウンターヒットだ。

空中コンボルート

- ステップインアッパー ⇘ → ステップインアッパー ⇘ → 忍法卍葛（3発） ← → 忍法卍葛（1発） ← → バレリーナハイキック ➡
- 毒霧 ←中に攻撃ボタン／吉光ブレード ⇦ → 地雷刃 → 頭蓋 地雷刃中に
- 露払い しゃがみ前進し始めに → ライジングトゥースマッシュ 立ち上がり途中 → 吹雪 ⇨➡

吉光のメインとなる浮かせ技はステップインアッパー。ここからのコンボは相手体力の約4割を奪える強力なものなので、必ずマスターしよう。

毒霧or吉光ブレードからのコンボは、崩れてダウンした相手を地雷刃で跳ねさせ、そのまま新技の頭蓋を叩き込む。吉光ブレードのヒット状況は必ず密着なので、その場で地雷刃を出す。毒霧も近距離ヒットならその場から。遠距離ヒットでヒットした場合は、ステップインで近づいて、⇧で地雷刃を出すようにしよう。

なお、この地雷刃～頭蓋は露払いからも狙える。だが密着ヒット限定なので、オススメは右記の内容になる。

ガンジャック



腕、改造しました。

鉄拳界屈指のパワーキャラ。新技に銃火器系の技を追加して、より厳つくなった?!
担当：アストロ

タッグコンボ始動技


ブラボーナックル ⇩


エクスプローダー ⇦⇙⇩⇘⇨⇧

新技紹介

新技の追加で、より逞しくなったガンジャック。従来の基本的な戦術で十分闘っていけることができるのだが、新技を授かったおかげで、多少の戦術のバリエーションを広げられるようになった。

まず、新技のピボットガンアサルト（⇦）だが、この技をガードさせると、相手は弾きガード状態になるので、この状態から中段と下段（もしくはダッシュ投げ）の2択を迫れることができる。


新技のピボットガンアサルト。ガードさせると間合いが開く。

このほかに、鉄拳3では無かった横移動からの新技で、ピボットガンスナイプ（横移動中に）。攻撃判定は上段攻撃なのだが、技自体にリーチが有り、相手の側面から攻撃できるという利点があるので、とても重宝する技だ。

また、同じ上段攻撃で、新たに追加されたピボットガン（⇦）。技の発生自体はそれほど早くないのだが、最初の1発目がヒットすれば最後まで連続ヒットしてダメージも高いので、狙うとしたらチェンジ時にこの技を使うと効果的だ。そして、4つ目に追加された技が、打撃技ではなく投げ技、GUNボム（相手しゃがみ中に接近して⇩ or ⇩）。コマンドを見てもらうと分かるのだが、相手がしゃがんでいないと投げることができない、いわゆるしゃがみ投げ。一見使えそうに見えるのだが、投げ抜けがと、ひとつだけなので読まれていると簡単に抜けられてしまうので、多用は禁物だぞ。

ブラボーが


ガンジャックにもしゃがみ投げが追加されたが、投げ抜けが…。

大幅な戦術の変化は見られないガンジャック。ただ、唯一弱体化したのがブラボーナックルで、ガードされると相手との間合いが離れなくなり、相手の反撃が簡単に決められるようになった。でも、技の性質は変わらなず、ヒットすれば空中コンボに持って行けるので、十分狙っていける技だ。恐れず使っていこう。

空中コンボルート

- Ⓐ ブラボーナックル ⇩ ／ Ⓑ バイオレンスアッパー 立ち途中 → クロスストレート → クロスストレート → ダブルハンマー ／ パワーシザーズ ⇨⇨

まさにガンジャックの基本ともいえる空中コンボで、AとBは始動技が違うものの決める内容は同じなので、簡単な空中コンボだ。

A始動の場合だと、最初のブラボーナックル自体がダメージが高いのでかなりの体力を奪うことができる。このブラボーナックルは、しゃがんでいる相手に当てるのではなく、相手の攻撃自体をスカして決めることが多い。

Bの始動技は、相手にヒットさせればノーマルもしくはカウンター問わずに、無条件で空中に浮かせることができる万能技で、狙うとしたら相手の上段攻撃系の技をスカして後に、決めて行きたい。

空中コンボの最後に決める技だが、ダメージから見ても両方変わらないので、どちらでもOK。見栄えは、ダブルハンマーがかっこいいぞ。

P.S.INFORMATION G
今回の鉄拳TTの技表は、実は完全なものではなく、キャラ別のタッグの投げが入っていない（まあ10連コンボも入っていないが）。現状公開できるのはミシェール～ジュリアの組み合わせとキング～アーマーキングの組み合わせだけだが、まだ何人か組み合わせがあるので、頑張って捜してほしい。

ポール・フェニックス



紅不死鳥親父は今日も溌剌

鋭く重い蹴り技、威力満点の拳技は鈍っていない。新技は少なめだが、不知火は使えるぞ。
担当：C・LAN

タッグコンボ始動技



裏疾風
禁桜鉄騎（旋桜鉄騎）
瓢瓦

崩拳の破壊力は健在！

ポールの変更点としては前回も述べたとおり、落葉（しゃがみ途中に）にガードモーションがつき、またクリーンヒットしないと連続ヒットしないことが挙げられる。瓦割り落葉（しゃがみ途中に）に関してはこれまでと同じ。崩拳ステップからの落葉も出ない。

また細かいことだが、風牙（）の後の相手のダウン時間が短くなり、確定追い打ち技がなくなっている。

ポールは大局的に変更点は少ない部類に入るキャラなので、新技も取り入れつつ、基本を重視して闘おう。

新技紹介

●不知火（横移動中に）

つま先で相手の足元を蹴る下段技。発生は少し遅めだがリーチが長く、ダウン状態の相手にも当たる。またガードされても反撃は受けないので、中間距離や起き攻めなどに何かと重宝しそうだ。

発売バージョンではカウンターヒット時のみ相手をひるませることができる。カウンター時のひるみ時間は19フレームもあり非常に長いが、相手はひるみをガードでキャンセルできるため確定追い打ち技はない。

●震月（立ち途中に）

下から掌を突き上げるような中段の浮かせ技。当たると相手はうつぶせ状態で浮くため、少しコンボが入れにくくなっている。鉞打ちなどで叩きうけ、起き攻めを重視するといいだろう。

ガードされたときのスキは大きいので注意。



相手をうつ伏せに浮かせるという特徴がある。スキは大きめ。

●旋疾風（横移動中に）

上段の肘攻撃。非ダウン技だが、カウンターヒット時は相手はきりもみしながら吹っ飛ぶ。ガードされると相手を弾く効果があり、その後五分の状態で動ける。



ガードされても五分という点では疾風よりも信頼できる技。

空中コンボルート

- 震月（立ち途中）→ リードジャブ → 鉞打ち
- 右飛天脚 / 裏疾風 / ライトアッパー → リードジャブ → 鉞打ち
- → ワンツーパンチ → 双飛天脚
- → リードジャブ → リードジャブ → リードジャブ → 崩拳

ポールの空中コンボはいろいろとバリエーションをつけることはできるものの、ダメージ量でいえばどれも似たり寄ったりの感が強い。

代表例としてここでは鉞打ち、双飛天脚と崩拳を挙げてみた。鉞打ちは相手を地面に叩きつけるため、起き攻めがしやすい。また、崩拳は空中コンボに使うと相手を遠くに吹き飛ばすようになった。もともと起き攻めしにくかったのが、さらに厳しくなったため、実利性はあまり高くない。爽快感重視といったところか。

コンボの拾いやすさは、前作同様①右飛天脚、②右アッパー、③裏疾風の順。

裏疾風カウンターヒット時のくずれ誘発は健在。再度浮かせ技を当てて空中コンボにつなごう。

フォレスト・ロウ



タッグならではの闘い方を目指そう！

トラップ各種ブローからのコンボやハイキックライトサマーが弱くなったが、それでも十分コイツは強い。
担当：C・LAN

タッグコンボ始動技



ドラゴンストーム（3発目）
ドラゴンアッパーカット
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）
サマーソルトフェイク
ドラゴンラッシュ（3発目）

チェンジ技の多さに注目

多彩な連携と抜群の破壊力を持つロウ。基本的な闘い方は鉄拳3から変わっていない。大きな変更点としては、ハイキックライトサマー（）がノーマルヒットではつながらなくなったこと。今回は反撃技として使えないので注意。

チェンジキャンセル可能技の豊富さがTTロウの大きな特徴。固有浮かせ技すべてと、ライトサマー系の連携のほとんどが交代可能。これを活用して、タッグコンボをガンガン叩き込んでいきたい。

新技紹介

●ドラゴンアッパーカット（立ち途中に）

勢いよく上空を突き上げる中段のアッパー。ヒットすると相手は高く浮く。発生は少し遅く、ガードされたときの硬化も長いので使い方に注意。

●フェイクアッパーカット（フェイクステップ中に）

フェイクステップからドラゴンアッパーカットに連携。

●フェイクロー（フェイクステップ中に）

同じくフェイクステップからドラゴンローに連携する。

●ステップインコンボ（）

ステップインミドルキックからの連携。前回お伝えしたとおり判定は中→下→上。カウンターならば全段ヒットする。2発止めが手堅い。

●ドラゴンハンマー（）

右拳を打ち下ろす中段技。ポールの鉞打ちほどリーチはないが、起き攻めにも使える。カウンターヒットすると相手はバウンドして浮くのでコンボにつなげられるぞ。



ガードされても相手はひるむので硬直差は1フレーム。

●ドラゴンジャッジメント（横移動中に）

ボディブロー3発からフェイクステップブローに連携する。ノーマルヒットなら2発目まで連続で、カウンターなら全段つながる。



カウンターかどうかを判断して出し切ることも十分可能。

空中コンボルート

- ライジングトーキック / ライトアッパー / サマーソルトフェイク → ワンツーパンチ / ハイキック / ドラゴンサマー → ドラゴンラッシュ / ステップインミドルキック
- ドラゴンストーム → ドラゴンサマー → ドラゴンテイル

ロウのコンボの中でもお手軽でスタンダードなのがドラゴンラッシュ。右アッパーやライジングトーキックで浮かせたら、ワンツーパンチやRKなどからドラゴンラッシュを叩き込もう。サマーで浮かせた場合は、しゃがみ硬化のサマー系ならトゥースマッシュをはさんでドラゴンラッシュだ。直接ダブルサマーを入れてもいい。

浮きの高いドラゴンストームからはダメージ重視ならドラゴンサマー→ドラゴンテイルがベスト。カウンタードラゴンストームも含めてゲージの約半分を減らせる。ハイキックで拾うタイミングは気持ち早めだ。めんどうならば寸勁（）やジャンプサイドキックライトサマー（）で済ましてもダメージは十分。

エディ・ゴルド



新たな技を追加してパワーアップか!?

エディのスタイルは、足技を巧みに使うカポエラ。それだけに、技のひとつひとつが個性的だ。
担当：アストロ

タッグコンボ始動技


ビリバ
↘◎


ヴカオン
逆立ち中↓→◎

新技紹介

今回のエディには、新技が五つ追加された。まずは、これらの新技について紹介していこう。

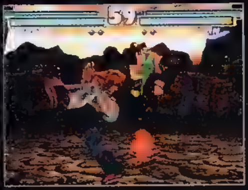
●ヘランパゴ～座り（◎◎スライド）
体を後ろに倒しながら蹴り上げる中段攻撃。しかも、ヒットとガード問わず自動的に座り構えに移行するので、相手の上・中段の反撃技などかわしやすくなっている。
ヒット時には、相手を空中に浮かせることができるので、座りの構えから追い打ちを決めることができるぞ。


技の発生も遅くはないので十分に狙っていける技だ。

●ウァスーナ（↖◎ or ↑◎ or ↗◎）
軽く飛び跳ねながら両方の拳を振り下ろす上段攻撃。
見た感じだと跳び箱を跳ぶようなモーションになっている。そのため、相手の下段攻撃をかわしながら攻撃することができるので、下段だと分かったら狙ってみるのもいい。
ヒットさせると相手をダウンさせることができるので、そこにしゃがみ途中◎で追い打ちをかけよう。

●イスカラディモオゥン（←◎）
拳を前に突き出す上段攻撃。空手で言う正拳突きだ。
ヒットさせると、相手をダウンさせることができるが、技自体の発生もそれほど早くないので、当てるのがやや難しい。いちおうガードされても反撃は受けないのだが、攻勢を維持することができない。

●ヴィンガジィンヴァ（横移動orジンガ中に◎）
相手の足もとを蹴り上げる下段攻撃。この技が入ったことにより、中段攻撃のアカタール・ケイショ（横移動orジンガ中に◎）で2択をかけることができるようになった。
だが、この技の短所もあり、リーチが短くガードされるとかなりのスキを相手に与えてしまうので多用は禁物だ。


横移動からの下段で、相手をダウンさせることができる。

●ホウレ（しゃがみから↘◎）
低い姿勢から相手の腹部に向かって蹴りを突き出す中段攻撃。しかも技の出始めのモーションが、下段攻撃のローキックと似ているので、かなり見分けにくくなっているので、2択を迫ることができる。

空中コンボルート

	始動技		コンボ
A	ビリバ ↘◎	→	コンボジラールアーウトシュタール ◎◎◎◎
B	アカタールケイショ 横移動から◎（カウンターヒット）	→	コンビナソ・マカコ・エンベ ←◎◎◎

今回エディのダメージ源となるのは、Aのコンボ。しかも、ワンツーパンチからジラールに派生する◎◎◎で、↘◎から安定した空中コンボを決められるようになった。そのほかにも、立ち上がり途中◎カウンターヒットや、横移動orジンガ中に◎などのさまざまな浮かし技から決められるようになり、とても重宝する。

Bの連続技は、エディのなかで最もダメージが高いコンボ。横移動orジンガ中に◎がカウンターヒットすると、相手はバウンドして大きく跳ね上がるので、そこに←◎◎◎を決めることができる。いちおう、バウンドしたところにAのコンボも決めることが可能だが威力が低くなる。

ジュリアン・チャン

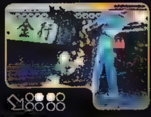


新下段により揺さぶりが強力に！

基本戦術は前作のままながら、新技が実に強力なジュリア。コンボも一新されているぞ！
担当：善之字元帥

タッグコンボ始動技


天砲
→◎


大纏崩捶
↘◎◎◎


雲閉日月把
→◎

前作からの変更点

前作のジュリアといえば、疾歩連肘（↓↘◎◎）を使った連携とコンボが強力という半面、立ち状態からは下段攻撃に乏しいというイメージのキャラであった。しかし今回は、新たに立ち状態から繰り出せる下段攻撃が加わり、立ち・しゃがみのどちらからでも相手に揺さぶりをかけることが可能。これは大きいぞ！

新技解説

それでは、新たに加わった技について説明していこう。

●雲閉日月把（↓◎）
上段攻撃をスカしつつ攻撃できる中段攻撃で、発生はやや遅いものの、カウンターヒットすると相手を浮かすことができる。ガードされてもスキは少ないので、その後にマッドアックス（↓↘→◎）などで選択をかける手もある。

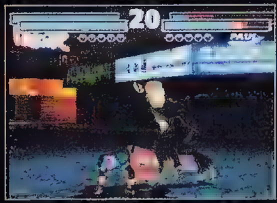
●紅蘭妃崩肘（↘◎◎←→◎）
トーキック→突き→肘打ちの3連続コンビネーション技。1発目がカウンターヒットすれば2発目までつながるが、ガード時にはどこで止めてもこちらが不利なので、連携として多用するというほどの技ではない。メイン用途はコンボで、空中ヒットの後掃穿弓腿（しゃがみ歩き始め◎◎）後に狙うことになるだろう。


発生は遅いが、カウンターヒットで回復不能の「崩れ」状態になる蹴り。

●沖捶（横移動中◎）
横移動中に中段攻撃の突きを繰り出す。ガードされてもそれほどスキがなく、ヒット時にはこちらが有利になる。

●閃身後掃腿（←◎）
今回の注目技。立ち状態から出せる下段攻撃で、発生が遅く、ガードされると大反撃確定というリスクはあるものの、ノーマルヒットでもこちらが有利、カウンターヒットで後掃穿弓腿による追い打ちが入るというスグレモノ。

●里合天腿（↓◎）
発生が遅く、リーチが極端に短い上段の回し蹴りだが、カウンターヒットで相手は回復不能の「崩れ」状態になる（側面ヒット時はダメ）。


立ち状態から出せる下段攻撃で、カウンターヒットならダウン。超強力！

空中コンボルート

始動技				
ライジングトーキック ↗◎	→ シットストレート しゃがんで◎	→ 後掃穿弓腿 しゃがみ前進始め◎◎	→ 紅蘭妃崩肘 ↘◎、◎←→◎	
天砲 →◎	→ シットストレート しゃがんで◎			
斬撃前掃十字肥（2発目から） ◎◎◎◎	→ シットストレート しゃがんで◎			
通天砲（カウンターヒット） ◎◎◎	→ シットストレート しゃがんで◎			
閃身後掃腿（カウンターヒット） ←◎	→ 後掃穿弓腿			
大纏崩捶（連拳可） →◎◎◎	→ （ダッシュから）シットジャブ しゃがんで◎	→ 後掃穿弓腿		

今回のジュリアは、疾歩連肘を空中コンボに使った際に相手との距離が離れてしまうようになったため、浮かせたら後掃穿弓腿を使ったコンボのほうを使っていこう。

後掃穿弓腿が（空中で）ヒットした後も、まだコンボは終わらない。タイミングはややシビアになるが、後掃穿弓腿の硬直が解けたら最速で紅蘭妃崩肘を出すことによって大ダメージの追撃を与えることができる。ただし、このとき紅蘭妃崩肘を3発目までヒットさせるにはギリギリまでディレイをかける必要がある。ヒットさせてもその後間合いが離れて起き攻めできなくなるので、実際に入れるかどうかは微妙なところ。完全ヒットのダメージを取るか、2発目までで止めて起き攻めを取るかは、体力などの状況を見ながら変えていきたい。

P.S.INFORMATION G 前作の鉄拳3において、下段さばきを入力し、レバーを下に入れていれば屈み状態と同様の状況を作ることができた。今作も同様で、スカリポーズのある下段さばきを持っているキャラは同じことができ、例えばジュリアは下段さばきから屈み状態を作り、連続で疾歩崩肘を連続で出すことができる。


KOF
OF SUMMER
THE KING OF FIGHTERS
©SNK 1999



KOF
OF SUMMER
THE KING OF FIGHTERS '99
The Future Is Now
SNK
SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/



恐るべきことに高クオリティが当たり前になりつつあるネオジオの背景。でもこれは決して当たり前じゃなくて、一枚絵としてある意味、最も緊張感が感じられるポイント。プレイしてて幸せになれること請け合いだ。闘っているのは草薙さんと新キャラの包。

秘かにスゴイ!!

新章突入。

はっきり言って今年はスゴイ！

KOF'94から'97までのオロチ編、スペシャルエディションの'98ときて、いよいよ新たなストーリー展開を迎えることになるKOF'99。

KOF'99で最も注目すべき点は、キャラクターセレクトで選ぶキャラ数が4人になったことだろう。その4人目は「ストライカー」という役割を持つ。1チーム3人というキンファイの根本的な部分にメスが入ったわけだ。

新展開となるストーリーも、草薙京を中心とした三種の神器とオロチの長きにわたる闘いが一段落し、主人公から変更されることになった。

これに伴い、大会参加メンバーが大規模な入れ替えが行われている。完全新キャラが5キャラ、他ゲームから参加するキャラと復活キャラが1キャラずつ。デフォルトで使用可能なキャラは30キャラとなっている。前作は38キャラだったので、増える一方だったキャラ数が初めて減少に転じたことになる。

これだけ大きく変更がなされたわけだが、前作の流れもしっかり残っている。チーム単位のストーリーはマイペースを保っている面が強い。新主人公のKにしても、プロフィールの嫌いなもので「KOF」を挙げており、これまでのKOFとの因縁には深いものがありそうだ。

ストライカーシステムと新たなストーリー展開以外にも気になる変更点は多い。

下の「システム三大変更点」で扱っている「かわし移動」「カウンターモードとアーマーモード」、前作から出場しているキャラの新技、システム周りの整備、背景やサウンドの一新と、どれ一つとして見逃せないものばかりだ。

この中で「かわし移動」は地味な存在だが、実戦でのセオリーを根底から覆す可能性がある。ゲージを3つ使うモードとも関係しており、攻略ポイントの一つになるだろう。



キャラセレ画面。太陽と月のマークがある限り…(笑)。



チームエディット、ルーレットも健在。1試合ごとに順番も変えられる。

FIGHTERS™

システム3大変更点

ストライカーシステム

BC同時押し

※ストライクボム1個使用

今年はキャラクターセレクト時に4キャラ選ぶわけだが、対戦形式は従来通り3 on 3である。そして残ったキャラがストライカーとなる。

使い方は以下の通り。

1. BCボタン同時押しでストライカーを呼び出す合図の動作を行う。

この合図動作中は、前作の避けのように相手の攻撃を一時的に回避することができる。ストライカーは従来の援護攻撃の発展形だが、特定のやられ時ではなく、通常時に出すことができる。

2. この合図動作で、ストライカーが登場する。

3. 登場後の動作はキャラクターや状況により異なる。

相手を攻撃する、体力を回復する…など。キャラ同士の相性の影響も受ける。インタビューによると状況によって変化するものもあるようだ。

ストライカーには使用回数制限がある。試合開始時は3個で、自分が動かすキャラが替わる度に1個ずつ増加し、最大5個までストック可能だ。



「今です、ムチ子さん！やっちゃってください!!」とか？使えそう。

かわし移動

➡＋AB同時押し（前方）
⬅＋AB同時押し（後方）

前作の緊急回避動作のニュアンスを残しつつ、攻めの要素を強調させたシステム。

前方のかわし移動は、相手の攻撃をかわしながら前進する。移動中にボタンを押すことで専用の攻撃を出せる。

後方のかわし移動は相手との間合いを引き離してから一気に前進する。



一度下がった後に戻ってくる。



かわし移動（後方）。後転と異なり、



使用回数はストライクボム（画面下部にあるSのマーク）の数だけ。

Q：前ミッキーにいったらアストロさんとちゃっきーさんがいた。連れていたキンパの人は誰なんでしょう。いぶき使ってたけど。予想：若人？ちがうか？／東京都　新井太郎君　A：あたり。ちなみに若人は金髪じゃなくてギンパツなので、要注意。（毛玉）

THE KING OF FIGHTERS '99

今回は裏大会のようだぜ！





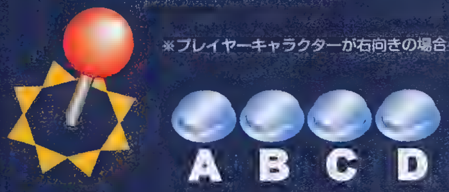


STORY

「キング・オブ・ファイターズを開催する」
世界各地の格闘家達へと届けられる招待状。キング・オブ・ファイターズが開催される！だが、今回はいつもと様子が違っていた。招待者の周りで、前大会のような世界規模の盛り上がりを見せる気配が一向にないのだ。不審に思う格闘家達に、さらに輪をかけて、大会形式にも新しいルール規定が……。
「対戦形式は3対3。ただし今回はストライカーマッチを採用する」
「ストライカーマッチ!?」聞き慣れない対戦形式に、格闘家達はとまどいを隠せずにいた。一方で大会にキナ臭いものを感じたハイデルンは、ラルフたちを送り込み、大会開催の真相究明に乗り出す。そんな中、二階堂紅丸も招待選手で結成されたスペシャルチームの一員として、KOFに招かれる。あらかじめ記されたチームメイトの名前にはK'とマキシマという名前のみ。格闘界では見たこともない名前に紅丸は困惑するが……。
釈然としないまま開催地へ向かう紅丸、そして格闘家たち。ストライカーマッチとは？開催される大会には何か裏があるのか？様々な謎をはらみキング・オブ・ファイターズいよいよ開幕!!

担当：珈琲ふりーく
キャラ紹介：KAL、MOMO、こーひー

【基本操作方法】



※プレイヤーキャラクターが右向きの場合

レバー操作
↑：垂直ジャンプ
↗：前方ジャンプ
→：前進
↘：しゃがみ
↓：しゃがみ
↙：しゃがみ（下段ガード）
←：後退（上段ガード）
↖：後方ジャンプ

ボタン操作
Aボタン：弱パンチ
Bボタン：弱キック
Cボタン：強パンチ
Dボタン：強キック

特殊操作方法
ダッシュ：レバー→→
バックステップ：レバー←←
小ジャンプ：一瞬だけレバー↖or↑or↗
中ジャンプ：ダッシュ中、一瞬だけ↖or↑or↗。または一瞬だけレバー↙or↓or↘のあと一瞬だけ↖or↗
大ジャンプ：ダッシュ中↖or↗。または一瞬だけレバー↙or↓or↘のあと、↖or↗
ガードキャンセル緊急回避（前方）：ガード中AB同時押し（パワーゲージ消費）
ガードキャンセル緊急回避（後方）：ガード中←＋AB同時押し（パワーゲージ消費）
ふっとばし攻撃：CD同時押し
ガードキャンセルふっとばし攻撃：CD同時押し（パワーゲージ消費）
ガード弾き：一定時間内にガードに連続攻撃をかけるとガード弾かれ状態になる
受け身：ダウン直前にAB同時押し。またはレバー＋ボタン
挑発：スタートボタン

カウンターモードとアーマーモード

ABC同時押し（カウンターモード）
BCD同時押し（アーマーモード）
※パワーゲージ3本使用

パワーゲージは前作のアドヴァンストベースの、相手に攻撃すると溜まり一定量でストックできるタイプ（最大3本まで）。ゲージストック1本使用で、超必殺技（体力赤点滅時は自動的にMAX版）、ガードキャンセル緊急回避動作、ガードキャンセルふっとばし攻撃を行える。今年の注目は、ストック3本で行える2モードのパワーアップだ。



カウンターモード。モードの残り時間はパワーゲージで分かるぞ。

●カウンターモードの主な特徴
・ノーマル必殺技が出し放題。
・MAX超必殺技は出せない。
・かわし移動（前方）の専用攻撃にキャンセルをかけることができるようになる。
・必殺技から超必殺技へ連続入力できる「スーパーキャンセル」が可能になる。

●アーマーモードの主な特徴
・相手から攻撃を受けてもダメージポーズにならない「スーパーアーマー」状態になる。
・かわし移動中の専用攻撃が相手をふっとばすようになる。
・必殺技をガードしても体力が削られないようになる。

※両モード共通の特徴
ガードキャンセルは使用不可。モード終了後一定時間はパワーが溜まらない「オーバーヒート状態」になる。



アーマーモード。攻撃を食らってもひるまない！

主人公チーム

京を超える者、K′!!



二階堂紅丸
京、大門と離れて闘うことになった紅丸。2人はどうしてるのだろう。

K′
今年の主人公は正体不明。エンディングで彼を待つものは何なのか？



●名前：K′（ケイ・ダッシュ）
KOF'99の新主人公。年齢不詳だが、16～18歳に見える。今回KOFを主催する秘密結社に所属していると思われる。草薙京の格闘能力を移植されているが、完全にその力を制御できないため、右手に赤いカスタムグローブを装着している。炎の技が使えることから、自分と草薙京に何か共通点があるのではないかと思っている。

キャラ名：K′（けいだっしゅ）
声優：松田祐喜
格闘スタイル：暴力
誕生日：不明
年齢：16～18歳
出身地：不明
血液型：不明
身長：183cm
体重：65kg
趣味：なし
好きな食べ物：ビーフジャーキー
得意スポーツ：なし（運動は苦手）
大切なもの：なし
嫌いなもの：KOF

team story

カメラレンズを通した映像が広がる。初めは群衆、ズームして1人の男に焦点が絞られていく。
「ようく見えるぜ。どうする？」
大柄な男が隣の男に呼びかける。
「こっちによこせ」
「そこのゴーグルをかけろ。ダイレクトに俺の目とリンクしてるからよ」
けだるそうにゴーグルをかける男。ゴーグルの内部に映し出される男をぼんやりと眺める。
「誰だ、こいつ？」
言いながら、たばこに火をつける。
「二階堂紅丸、雷を操る天才シューター・らしいちょっとしたファンタジーだよな」
男の答えに何かリアクションを取るでなく、次の質問。
「このままピーピングしてんのか？なら帰るぜ」
「いや、そろそろ仕掛けに入るはずだ」
・・・・・・・・・・・・・・・
真吾「お久しぶりです。二階堂さん！」
紅丸「久しぶりだな。しかし、もう少し気の利いた場所がなかったのかよ。こんな人の多い所さあ？」
真吾「え？この場所でって、手紙と招待状送ってくれたの二階堂さんじゃないですか…？」
紅丸「手紙？招待状？KOFだあ！？」
招待状ごと手紙を差し出す真吾。
「ザ・キング・オブ・ファイターズを開催いたします。二階堂紅丸様、矢吹真吾様の御両者様に関しましては、招待選手で編成されるスペシャルチームでの参加をお願いしたい所存であります。」



（右）対空技とおぼしき技。しかし鬼焼きとは構えが異なっている。（上）夜闇に閃く空中雷靭拳。





カスタムグローブから瞬間に炎を吹くK′。飛ばないのか？

対空技とおぼしき技。しかし鬼焼きとは構えが異なっている。

Q：KOF'99超楽しみ！イラストとかのページも充実させて下さいね。／神奈川県　P.N.夏子　A：同様のお便りを多数頂きました。何らかの形でファンの皆さんが誌面で活躍できる部分を作るので、夏子さんをはじめとしたKOFファンの皆さんは、期待しててね！（まん）

THE KING OF FIGHTERS '99™

●名前：マキシマ

主人公チームの1人。年齢は29歳。K´と行動を共にする。彼もまた同じ組織の人間と思われる。その肉体の全身にわたって改造手術を施されているらしく、それによって引き上げられたパワーを前面に押し出した戦闘スタイルをとる。



キャラ名：マキシマ
声優：小西克幸
格闘スタイル："M式"格闘術
誕生日：3月2日
年齢：29歳
出身地：カナダ
血液型：A
身長：204cm
体重：204kg
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：甘いもの全般
得意スポーツ：ラグビー
大切なもの：モミアゲ
嫌いなもの：納豆・意見を求める人



矢吹真吾
京や大門がいないせいで心細い真吾。しかしプロフィールの嫌いなものから「怖そうな人」がなくなっているので、自信はつけている？

マキシマ
謎の組織、そして"M式"という謎の格闘術でK´と共に乗り込んできたマキシマ。

紅丸「手が込んでるな。」
広場にある情報告知TVが大きな雑音をたてる。画面に広がる砂嵐。画面全体に映し出される文字に注視する紅丸。
紅丸「ス・ト・ラ・イ・カ・ー・マ・ッ・チ……？」
真吾「ああ、これ…。招待状に書いてありました。今年の大会形式だそうです。今回は4vs4みたいですし」
紅丸「4人でやんのか!?俺とお前と、あとは誰だよ？」
急いで招待状を確認する紅丸。
紅丸「K´、マキシマ……？」
…………
レンズ越しの映像。紅丸の口の動きに合わせて、自分の名前を呼ぶ声がイヤホンから流れてくる。
「はーい。よろしく二階堂紅丸君」
隣からジュッーという音。視線を移すと、男がさっきまで吸っていたたばこを赤いグローブで包まれた手で握り消している。
マキシマ「K´、やめとけよ、そのクセ」
K´「帰る」
マキシマ「大事なグローブだ。あんまり粗末に扱うんじゃないぞ」
K´「チッ……」
舌打ちして、その場をあとにするK´。
…………
何事もなかったかのように情報告知を再開するTV画面。
紅丸「よし、急ごう。今日中に日本を出るぞ」
真吾「あ、はいはいわかりました。お供しますよ」



改造された腕から一体何が出ているのか？





（左）科学の加護を受けたマキシマのパワー。これはコマンド投げか？（上）晴れて主人公チームの一員となった真吾。

韓国チーム

理論的かつ計算された方法で更正させてみたい

いつもの場所、いつものトレーニングをこなしているいつもの三人。いつものランニングコースも3週目にとりかかろうとした時、一人の男がコースを遮った。
男「元気そうだな。久しぶりといったところか、キム君」
キム「ホント久しぶりですね、ジョンさん。いつこちらへ」
チョイ「あの〜、だんなの友達でやんすか？」
ジョン「友達？フッ、とんでもない。同じ門下生の人間だとは認めますが、『友達』なんてそんな覚えありませんよ」
キム「…また、私を目の敵にしているのですか？私は全く身に覚えがないのですが…」
ジョン「君たちのテレビ見せてもらいました、『更正について』と言うやつです。今時あんな方法で『更正』しているとは時代錯誤もはなはだしい。祖国の人間を時代遅れ的なイメージでもたれるのが、私は我慢できません。そこで私にどちらか一人を任していただきたい。伝統や形式にとらわれず、理論的かつ計算された方法で、彼らを更正させてみたいと思う」
キム「…わかりました。彼らにももっと外の世界をみてもらういいチャンスかもしれません、お任せしましょう。お任せするのは、体力ある『チャン』くんでよろしいですか？」
ジョン「体力派の方ですか。教えがいがありますね」
数ヶ月後、ジョンはチャンを連れて、日本にやってきていた。なぜか『麻宮アテナ』のコンサート会場…
チャン「あのー、ジョンのだんな、これも修行のうちですかい？」
ジョン「いえ、これは私の趣味です。こんなところでなんなのですが、KOFがまた開催されるそうです。そこで我々もキム君たちと参加することになりました。…おっと、サビにはいりそうです。あなたもかけ声を一緒にしませんか？」
チャン「……」



凄まじいパワーで叩き付ける、チャンの大破壊投げ（らしき技）。危険な存在だ！



キム・カッファン
チャンとチョイを更正させるため、トレーニングを続けているキム。強力なライバル出現で韓国チームが揺れる！

ジョン・フーン
キムのライバルとして登場の、理論派ジョン。チャンを連れ日本に行くが…なんか見た目の雰囲気と違って変なキャラクターだぞ。

チョイ・ボンゲ
キムとのマンツーマン指導により、より修行が厳しくなってしまったチョイ。しかし、この修行でなにかをつかむはずだ！

チャン・コーハン
新しいコーチ、ジョンに連れられ勉強ばかりのチャン。ジョンから新しい技を習得することはできるのだろうか？



今年も正義の嵐が吹き荒れる！飛燕斬がなければ、キムじゃないでしょう！



空砂塵のような技を使うジョン。キムと同門だけあって使う技は似ているが、まったく同じなわけがない。キムとは違った足技使いになるはずだ！



チャンとチョイの悪党ぶりは、未だ直ってない様子。チョイのうざったさは大会ナンバーワンか？

ジョン・フーン

NEW FACE



キャラ名：ジョン・フーン
声優：一条　和矢
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：7月26日
年齢：32歳
出身地：韓国
血液型：O
身長：177cm
体重：77kg
趣味：香水集め・アイドルの追っかけ
好きな食べ物：ウナギ・アサリ・葛湯
得意スポーツ：ビリヤード
大切なもの：遊佐未森のCD全部（初回限定）・カモメの置物
嫌いなもの：エビ・自分の名字

韓国チームの新キャラクター。年齢は32歳。キムの同門にしてライバル。キムとは対照的にかなりの理論派。キムの更正の仕方に業を煮やし、押し掛ける形でチームに参加する。「キム君、キミの更正の仕方には無駄が多すぎる。私のやり方ならチャン、チョイの小悪党くらいすぐに更正してみせるぞ。私のやり方をよく見ておきたまえ！！」

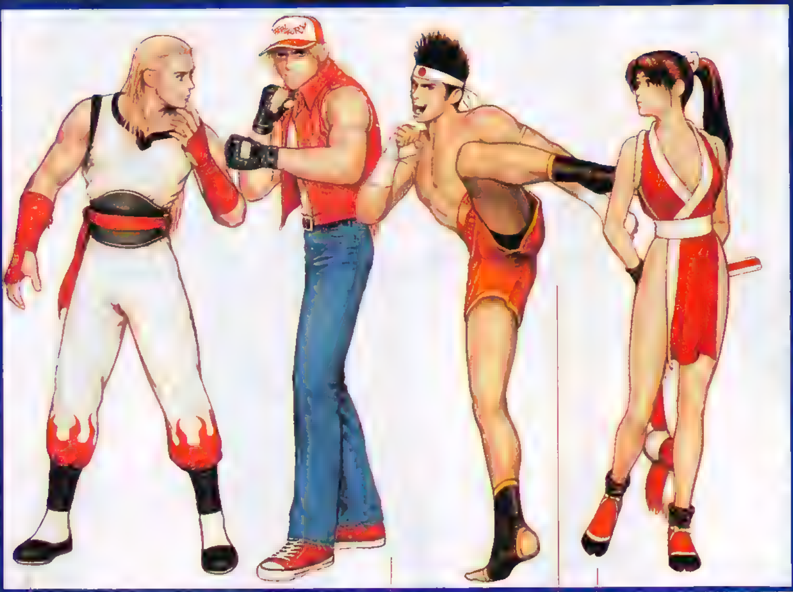
THE KING OF FIGHTERS '99™

餓狼チーム

また、俺たちの力で優勝しようぜ!!



マイペースの舞。アンディとの関係も2000年までこの調子？



アンディ・ボガード
身長が172cm、体重が67kgに変わったアンディ。これも修行の成果か？

テリー・ボガード
ストーリーではなんだか気の弱い発言の見られるテリーだが、ひとたび闘いが始まれば、またいつもの猛烈ぶりを発揮してくれるに違いない。

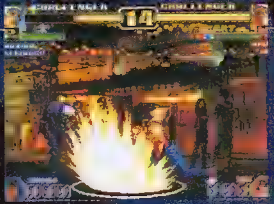
ジョー・東
ストーリーでは一人称でクールに決めてる東。今年の彼は正装するのが嫌らしい。

不知火舞
今年の舞は去年の裏キャラ（RB2ベース）の流れを引いているようだ。小夜千鳥の性能が気になるところ。

team story

——あいつに会った時は、別にこれといって変化があるとは思わなかった——

『今年は裏大会のようだぜ。4人一組で登録することができるらしいぞ。×月×日にいつもの場所で落ち合おうぜ！」
あいつの元にのみ、大会の手紙が届いたらしく、すぐさま俺の方に連絡がきたのだった。
当日。いつもと相変わらずなあいつと、待ち合わせ場所まで向かう途中、賑わいを見せている商店街に通りかかった。そこに買い物に来ていた親子連れの、楽しそうに笑っている子供を優しい眼差しで見つめながら、あいつがぼつりと呟いた。
「…帰れるかな…」
俺は愕然とした。
その時のいつもと違うあいつの顔を見たとき、ようやく事の重大さを理解出来たような気がした。そう、まるでこれから死にに行くような…！
いつの間にか待ち合わせ場所まで来ていた俺達を、アンディの声が呼ぶ。
「ほら、ジョー。早く行かないと舞にどやされそうだ」
あいつは、そういって微笑みながら、二人の方へ走っていった。
今思えば、そこへ走っていったあいつの後ろ姿が、あの真夏の暑さのせいだったのか、とても遠くにいたような気がする。



なにやら因縁めいた今回のテリー。何が待ち受けている？

グラフィックが一新された龍撃拳。この人もマイペースだが、今回は？



龍虎チーム

まあ、大会に出られるだけでもよしとしないと…

team story

ユリは夢を見ていた。どこかはわからない。くずれていく瓦礫に埋もれていく父タクマ。それを助けられないでいる自分。
「お父さん！！」
ガバッと起きあがって目が覚めた。夢はやけにリアルで、父が本当に死ぬのではないかという生々しいものであった。
「やだやだ、変な夢は忘れて、今日も一日頑張るぞ！」

ダーン、ダーン。
朝っぱらから台所で、そばを叩きつける音が聞こえる。
「お、起きたなユリ。今日も、そばは上出来だぞ。どうだお前も食わんか？」
「いい、いいよ…」
こんな親父…心配して損した。なんべん殺しても死ぬとは思えない親父の最後を見るなんて、そうはないなと、思いながら、ユリは朝のさわやかな風に体をまかせて、かけだしていった。

一汗かいたユリが帰ってくると、リョウとロバートが玄関先で待っていた。
「ユリ、親父が話したい事があるそうだ」

道場に3人が着くと、中ではすでにタクマが正座の姿で待っていた。
「ユリ、お前は我々極限流のチームの一員として出場してもらう。今回は四人一組のチーム戦の様なのだ」
「え～！じゃあ私、今回も女性格闘家チームとして出場できないの？」
「ユリ！文句を言うな！お前はいつも…」
「はいはい！わかりましたよ！じゃあ私、トレーニングの続きがあるから」
「待て、ユリ。親父の話しはまだ…」

ユリは道場の裏にある松の樹の下にいた。
「なんだかしゃくだけど、まあ、大会に出られるだけでもよしとしないと…」
それと…。どうも、気にかかることがある。今朝に見た夢である。ユリは妙な不安とそれと同じくらいの期待を胸に秘め、大会に出場するのであった。



いやな夢は見たが、元気に覇王翔吼拳！のユリ。親父が心配。



タクマ・サカザキ
ユリの心配をよそに趣味のそばを打つタクマ。極限流空手創始者は、そう簡単には倒れない！

リョウ・サカザキ
無敵の龍は今年も健在。正拳に磨きがかかっていることに期待。

ロバート・ガルシア
モーションなどが変更されて、イメージチェンジの臭い漂うロバート。

ユリ・サカザキ
去年は重要な技がノーマルキャラと裏キャラに分配される形になっていたユリ。今年は？そして幻の技（笑）砕破の有無は？



ムチを自在に操り、強烈な攻撃を仕掛ける。その先端は音速を超える?!

怒チーム



コードネームはウィップ 諜報活動のエキスパート

カッ！と辺りをライトが強い光で照らし出す。誰もいない広いフロア。しかし何者かが急いでこの場所を引き払ったあとがうかがえる。
クラーク「鮮やかですね。毎回毎回」
何か気配を感じ、闇の方に飛び込むレオナ。刃と刃のこすり合う音が響く。ライトを向けると、ムチを持った少女がレオナのナイフをムチの柄で受け止めている。彼女はアックス小隊で調査任務についていた。調査対象を追っていたところ、ラルフたちと遭遇したのだ。
数日後。ハイデルンの執務室。
ラルフ「KOFの招待状 1チーム4人ですか！？」
クラーク「今回は我々と教官の4人で出場ですか？」
ハイデルン「今回はどうも闇大会の線が濃厚だ。本日中に諜報作戦本部が設立され、私はそこで指揮を執る」
ラルフ「不足した人員の補充は？」
ドアが開く…見覚えのある少女。
少女「よろしくお願いします。アックス小隊でのコードネームは『サリー』です」
ラルフ「ムチを使っているから『ムチ子』っつうか？しばらくよろしくな『ムチ子』」
クラーク「よろしくな、ウィップ」
ウィップ「それはいいですね、気に入りました。」
笑顔を見せ、握手で返すウィップ。
ハイデルン「手短にブリーフィングを行い、すぐに作戦行動に移ってもらう。十分後に集合、荷物をまとめておけ。以上！」
一同「了解！！」



このポーズは、もしやガトリングアタック！？復活したのか、新技なのか？

ラルフ
ウィップに対して「ムチ子」などと、失礼な名前をつけるラルフ。今年は一波乱ありそうだ。

レオナ
相も変わらず、冷静沈着なレオナ。同チーム内にライバル出現だが、はたして。

ウィップ
新たに配属された諜報部員、ウィップ。レオナと渡り合えるほどのムチの使い手だ！クラークともなにかありそうな予感…。

クラーク
ラルフとは違い、人の心を掴むのがうまいクラーク。なぜラルフとの息がピッタリなのかは謎。



空中から襲いかかるXキャリバーは、今回も健在。ストライカーとの組み合わせで、大きな発展があるのか？



相変わらず豪快なラルフ。ラルフキックが唸りをあげる！



新キャラ・ウィップはムチだけではなく、銃も使うようだ！足下を狙っているところをみると、威嚇射撃なのかな。



ウィップ

怒チームの新キャラクター。年齢は16歳。傭兵部隊でも、ラルフたちとは違う部隊に所属していた。諜報活動のエキスパートで、今回はその能力を買われて、ラルフたちの隊に編入される。『ウィップ』というのは、クラークがつけた彼女のニックネーム。

キャラ名：ウィップ
声優：菊池　志穂
格闘スタイル：操鞭術＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：10月12日
年齢：16歳
出身地：不明
血液型：O
身長：173cm
体重：59kg
趣味：なし
好きな食べ物：ハチミツ
得意スポーツ：なし
大切なもの：ウッドドゥ（ムチの名前）
嫌いなもの：天使・インターネットの悪口・堕落
B？？ W？？ H？？

P.S.GAMEST Q&A

Q：トーワジャパンの倒産、セガの大赤字など今のゲーム業界はどうなっているのかの記事をお願いしたい。／東京都　P.N.ふにふに君
A：やっぱり気になりますよね。このあたりの情報は数号先に記事にしていこうと思っていますのでお楽しみに。（さわたり）

THE KING OF FIGHTERS '99 ™

包（パオ）

NEW FACE



キャラ名：包
声優：中野　加奈子
格闘スタイル：超能力
誕生日：7月18日
年齢：12歳
出身地：なし（生まれは中国）
血液型：不明（調べてない）
身長：153cm
体重：40kg
趣味：家庭用ゲーム
好きな食べ物：ホットミルク（砂糖抜き）
得意スポーツ：フィッシング（川）
大切なもの：B級ゲーム・家庭用ハード
嫌いなもの：大作RPG

サイコソルジャーチームの新キャラ。サイコソルジャーの卵的存在で、年齢は12歳。男。超能力を使って闘う。サイコソルジャーとしてはまだ未熟で、アテナや拳崇のように一人前に闘えるように頑張っている。少し内気だが、暗い性格というわけではない。何事にも明るく一所懸命に取り組む頑張り屋。外見がかわいいのもあり、一見女の子に間違われるときがある。



サイコソルジャーチームの新キャラ、パオ。ケンスウの能力を受け継ぎ、飛ばしているのは超球弾らしき技だ。



超能力が使えなくなってしまったケンスウ。その分、中国拳法をパワーアップさせたようだぞ。



今年は衣装だけでなく、髪型も一新したアテナ。サイコボールのポーズも変化したようだ。

超能力の消滅…そして超能力を持つ少年

サイコソルジャーチーム



鎮元斎
多くの超能力戦士を育ててきた、鎮元斎。今年も新たな弟子が加わったが…好物が極端に増えましたね…。

麻宮アテナ
コスチュームだけでなく、髪型も変えてきた新生アテナ。アイドル稼業も順風満帆。気になるのはケンスウだけ…。

椎拳崇
なんと、拳崇の超能力が消えてしまった！もう超球弾すら撃てない。新しい闘い方を身につける時が来たのか？

包（パオ）
不幸な生い立ちだが、明るく前向きに生きる、次世代の超能力戦士。まだまだ荒削りだが、その潜在能力は計り知れない！

game story

大会　283日前
鎮「うむ、話はわかった。あの子は預かるとしよう。しかし超能力を使える者がまだいたとは。前から前兆みたいなのはあったのかの？」
住職「いや、数日前から急にじゃった」
鎮「…まあ、能力を伸ばす方向では預かるが、今後どうするかはあの子に任せるとしよう」
大会　280日前
拳崇「超球弾や！！」ぼすっ！「…っかしいなぁ…アカン、なんか今日はごっつう調子悪いみたいや」
アテナ「大丈夫？どこか体の調子が悪いの？」
拳崇「いや…ハハ、大丈夫、大丈夫！一日寝りゃ治るって！」
超能力の…消滅…強くなるためだけに修行しているわけじゃない。…超能力がなきゃ…存在理由が…ない。ずっと続くと思ってた…普通の人に…戻っただけ…それが、こんなに…揺らぐ…ものなのか？
拳崇「いつまで、ココにおれるんやろか…」
大会　156日前
パオ「拳崇兄ちゃん！ぼくね、ぼくねサイコボールが打てるようになったんだよ」
拳崇「おお、すごいやんか！うかうかしてると、パオに追い越されてまうかもしれんなぁ、ハハハ」
パオ「謝謝。ぼくもみたいなぁ、お兄ちゃんの超能力。早く戻ってくるといいね」
拳崇（あぁ、戻ってきたら…な）
大会　71日前
アテナ「私のコンサートに来てくれてどうもありがとう！！こんなに来てもらえて、とても嬉しいです！（…あれ？チャンさん…何故、私のコンサートに？なにかあったのかしら？…っと、じゃなくて）それでは最初の曲聞いて下さい『傷だらけのBLUEMOON』！」
大会　64日前
鎮「今年もKOFが開催されるそうじゃ。今回も参加しようと思っとる。ちょっと無理はあるかもしれんが、パオもここに来てしばらくたつのでな、修行の成果も確かめたい。それと…」
拳崇「お、なんやなんや。いややなぁ、お師匠さん、神妙な顔して。ここでの修行は伊達やないねんで、超能力が使えんでも、ちょいちょいと勝ってみせるがな」
鎮「そうじゃない、拳崇。この大会を通して、お主の力を取り戻すきっかけを掴んでほしいと願っておる。だから、勝ち負けなどは二の次じゃ」
アテナ「ほら、闘っているうちに思い出すかもしれないじゃない。頑張って取りもどそ超能力」
拳崇「アテナ…ありがとう、オレ頑張るわ」

女性格闘家チーム

食い逃げは許さないよー！







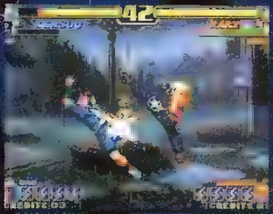
キャラ名：李　香緋
声優：金月　真美
格闘スタイル：中国拳法全般
誕生日：5月25日
年齢：17歳
出身地：アメリカ
血液型：B
身長：160cm
体重：45kg
趣味：昼寝
好きな食べ物：海老餃子
得意スポーツ：短距離走
大切なもの：友達
嫌いなもの：礼儀作法
備考：B77W54H79
　　年齢は、RB2登場年数（1998）に合わせています。

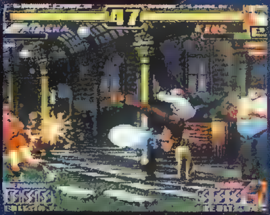
李香緋

リアルバウト餓狼伝説2のニューカマーの一人。外叔祖の「白叔父さん」が経営する中華料理店のウエイトレス兼用心棒をつとめている。火事と喧嘩が3度の飯より好きかもしれない（でもご飯も好き）な17歳で、彼女が初めて家出をしてバイトに入った年から、無事に逃げおおせた食い逃げ犯は一人もいないという。餓狼伝説W.A.にも登場した。KOF'99の香緋はRB2がベースになっているようだ。

ブルー・マリー

去年の'97スペシャルチーム唯一の生き残り（笑）気のせいか女性格闘家チームのメンバーは横のつながりが…今から来年の心配したりして。



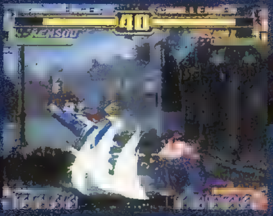


キング

'94から女性格闘家チームで出場し続けている唯一のキャラになったキング。変わらないように見えて実は秘密兵器がある？

藤堂香澄

知る人ぞ知る藤堂竜白の娘。龍虎の拳外伝でデビューし、96年にはKOFに出場するまでになった。しかし97年大会からは「またお父さんを探しに行くとか言って…」（by舞）出場の誘いがかかっていない。しかし舞がチームから外れた今年、本人の弁によると…!?



キングがバーテンダーをつとめる「バー・イリュージョン」にマリーが現れた。
「最近はどう？」
「地域紛争、難民、飢餓、世はまさに世紀末ってところね」
「ま、いい話はあんまり聞かないけどね。で、このあたしに用があるんだろ。あんたは私の所に遊びに来るほど暇じゃないはずだからね」
「ご名答。で、これなんだけどね」
マリーはそう言うと、ノートパソコンを開いた。そこに表示されていたのはキング・オブ・ファイターズの招待状だった。
「で、出場するでしょ」
「まあ、いいけどさ。ただね、メンバーが揃わないんじゃないか？今回は4人だって書いてあったろ？今回、舞はアンディと組んでるしさ。ちづるはもう闘わないだろうし…」
「心配いらないわ。他のメンバーも心当たりあるから」

所は変わって、活気あふれるサウスタウンの中華街。中華料理店の店員と、はかま姿の娘との闘いを群衆が見物していた。
「食い逃げは許さないよー！」
「だから、食い逃げじゃないって言ってるでしょうが！銀行にお金おろしに行くって言ったじゃない!!」
「そんなの信用しないよ！」
シャンフェイ。中華料理店のアルバイト兼用心棒である。いつも、ものの2〜3分で犯人を取り押さえるのだが、今回はどうも勝手がちがう。食い逃げ犯の技でどの攻撃もうまくさばかれてしまうのだ。
「はあはあ…いいかげん…つかまんなさいよ…」
「だ、誰が…悪いことしてないのに」

「ああ、あそこだわ」
キングはマリーが指さした群衆の中心を目指した。そして、闘っている二人を見た時、驚いた。
「かすみ！なにやってんだい!!」
「あ、キングさん！」
「スキあり」
シャンフェイはチャンスと見るや掌底を繰り出したが、マリーがシャンフェイの手を、かすみに当たる寸前に封じ込めた。
「はい。これでおしまい。シャンフェイ、お金は私が払うわ。それより、ねえ、あなた私たちとチームを組まない？」
「え？それってキング・オブ・ファイターズの？えーと、うん！じゃあ、そうするよ！喧嘩は大好きだから！」
「よし！じゃあ決定ね。それと…あなたもよ、かすみ。来てるでしょ？招待状が」
「え？私とチームを組んでくれるんですか？私、今まで大会参加できる人を捜していたんです！とっても嬉しいです！」
「勿論！大会出場経験者をほっとくもんですか」
「え〜食い逃げ犯も〜〜」
「だから、違うっていってるでしょーが！」
「あー、前途多難だ…」
キングはこれからどうなるのか考えただけで頭が痛くなるのであった。

キャラ名：藤堂香澄
声優：弓　雅枝
格闘スタイル：藤堂流古武術
誕生日：3月29日
年齢：16歳
出身地：日本
血液型：B
身長：154cm
体重：45kg
趣味：ビデオ鑑賞（特にホラー物）
好きな食べ物：学校の帰り道にある肉屋のコロッケ
得意スポーツ：合気道
大切なもの：ある人から貰ったお守り
嫌いなもの：母親仕込みのお稽古（日舞・華道・茶道）
備考：B75W54H7[illegible]



えっ？私とチームを組んでくれるんですか？

P.S.GAMEST Q&A

Q：1度だけ、メタスラXの1面ボスの隣の司令官が、ボスの爆発に巻き込まれて（？）死んだのですが（500点ぐらい入った）条件はあるのですか？／富山県　高島政宏君　A：それは何？、俺ゃ知らんってな具合。しかし点数が入るなら重要だが…結局確認取れず。ごめん。（モブプ）

エディット専用キャラクター

草薙京が2人…これは一体何を意味するのか？

キャラ名：草薙京1
声優：野中政宏
格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：7月5日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：B（RH⁻）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：技のアレンジ
好きな食べ物：メロ
得意スポーツ：なし
大切なもの：遺伝子
嫌いなもの：オリジナル



キャラ名：草薙京2
声優：野中政宏
格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：7月5日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：B（RH⁻）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：技のコピー
好きな食べ物：ホキ
得意スポーツ：なし
大切なもの：遺伝子
嫌いなもの：オリジナル

草薙京1
技のアレンジが趣味ということで新技（？）が期待できそうな京1。



京1は闇払い、京2は毒咬みを出している。ってことは…

草薙京2
趣味など京1とは微妙に異なる京2。京1・京2共にまだまだ謎が多い。



京1は94〜95、京2は96〜98時代がベースのようだぞ。

よろずキンファイファンページ
安い！ KOF天国 パラダイス



SNK宣伝課 **梅本剛志**

レギュラーパーソナリティ



ゲーメスト **CHUCHU**

CHU（以下C）：KOF膳という素敵な仮名でスタートしたこの企画ページ…。**SNK宣伝課・梅本**（以下梅）：正式タイトルも決まり、今号から本格的に活動開始って訳やね。

C：それより上の京1・京2ってなんすか?! ストーリーもないし、デバッグ用のキャラじゃないの?

梅：**アホちゃうか?** 彼らはちゃんとしたキャラクターですよ。プロフィールもあるやないですか！

C：あ、ホントだ。なんか変なプロフィール（失礼）。しかもなにこの「メロ」と「ホキ」って?。

梅：なんか銀むつ定食と白身魚フライのお魚みたいですよ。

C：へ?で、結局この2人は何者なんスか。

梅：え?それは僕の口から言うよりも、実際にプレイしてもらった方がいいですよ。ケチってるわけじゃなくて、絶対その方が面白いから！

C：じゃあ期待してます。そういや、京もそうだけど、僕の担当だった庵はどうなったの? **愛してたのに…**。

梅：あ、それはですねぇ…え〜っとぉ〜…。

C：遊びだったのね…。

梅：そんなことないって！そ、そうそう、庵と言えば…。

C：涼涼?ちづる姉さんがいるんですか！

梅：（無視）庵と言えば声優の安井邦彦さん。CDの発売を記念してマルゲ屋さんでサイン会が行われるんですわ。神保町店は18日やからまだ間に合いまっせ。

C：詳しいことはマルゲ屋瓦版を見てね、ってオイ。全国の庵ファンが泣きますよ。ほら見てください、東京都にお住まいのPN 大石竜子さんからもこんな葉書が来てるんですよ！投稿ありがとぅ！

梅：めっちゃ早いやん。

C：ええ。募集した次の号で掲載できるこの編集部の進行が恐ろしいですけどね…。

梅：そや、募集と言えばやっと応募要項がまとまったので、みんなふるって応募してや〜。

C：詳しいことは左を見てね、って またかい…。あ、もう終わり?…庵は?

読者投稿大募集!!

●*人気キャラが表紙を飾る、表紙争奪人気投票！題して***「俺表紙」**

KOF'99登場キャラクターの中で、もっとも愛するキャラクターの名前をハガキに書いて、ゲーメストに送りつけろ!!上位3キャラは、9月30日発売（予定）のゲーメストで、表紙を飾ることができるのだ!!

●*攻略ページの絵は　この俺様に　描かせろ…略して***「K3」**

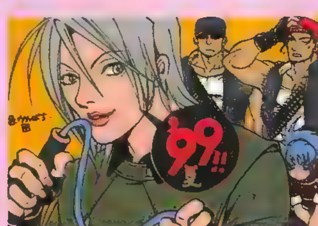
なんと、キャラ別攻略のタイトルにキミが書いたイラストを採用するぞ!!つまりそのキャラを一番うまく描いた人がこの栄誉に輝くってこと。ハガキサイズでタテのイラストを送ってね！

●*その他イラスト＆質問***大募集**

「K'に彼女はいるんですか？」といったキャラクターに関するものから、「○○と××は連続技になるの？」といった攻略に関する内容まで、SNKとゲーメストが質問にお答えするぞ!!イラストは4コマからCGまで何でもアリ。どんどん応募してね!!



●最速！記念すべき第一号。東京都／P.N.大石竜子さん



●早くもウィップのイラスト。反則だ(笑)！大阪府／P.N.千鳥足ツミレさん

すべての宛先は…〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　（株）新声社　ゲーメスト編集部「キンパラ○○（コーナー名）」係　まで。お、そこのお兄さんお姉さん、サービスするよ！てなわけで、たくさんのご応募お待ちしております!!


映画
CM
TVタイトル
アニメーション
ミュージッククリップ
ゲーム
3DCGの業界を目指すなら、
"ハリウッド"で学べ!!
3DCG大好き!
TCA
Communication Network
OCA
FCA
MAYA
※ここに掲載されている
CGイラストは
本校学生の作品です。
映画『GODZILLA』で有名な
"セントロポリス・イフェクト社"で
インターンシップできる!!
『Avid』、『MAYA』などハリウッドと同じ
最先端の3DCG設備の操作を会得し、
"ノモン"などハリウッドの3DCG制作会社や
カレッジに留学できる!
当日来校
大歓迎!!
夏休みに学校へ来て、
デジタルムービー・3DCG・
アニメーション・ゲーム開発・シナリオが
体験できる18日間!
夏の体験入学 チャレンジキャンパス 開催
TCA 7/24(土)～
OCA 7/23(金)～
FCA 7/24(土)～
AM10:30受付開始
AM11:00スタート
セントロポリス・イフェクト社ディレクター
ミッチェル・S・ドレイン氏が
夏の体験入学に来校!!
TCA 8/6(金)・7(土)
OCA 8/13(金)・14(土)
FCA 8/8(日)・9(月)
最新の3DCGテクニックについてドンドン話を聞こう!
夏の体験入学の参加お申し込み、資料請求は、ハガキまたは下記の希望する学校のフリーダイヤルまでご連絡ください。
TCA
学校法人
東京コミュニケーションアート専門学校 0120-532-303
〒134-0088 東京都江戸川区西葛西6-29-9
OCA
学校法人 コミュニケーションアート
大阪コミュニケーションアート専門学校 0120-121-807
〒550-0013 大阪市西区新町1-18-22
FCA
学校法人 滋慶文化学園
福岡コミュニケーションアート専門学校 0120-717-262
〒812-0032 福岡市博多区石城町21-2
設置学科
●ゲームクリエーター
●ゲームエンジニア
●ゲームグラフィック
●デジタルムービークリエーター
●映画CG編集クリエーター
●TVCM／CG映像クリエーター
●映像CG編集クリエーター
●ネットワーククリエーター
●CGアニメーター
●CGクリエーター
●マンガ
●アニメ声優

夏の体験入学開催

参加希望の方は、下記の質問に答えて投函してください。

●ゲーム・CG業界のどんな仕事を目指していますか？
□に✓点をつけてください。

□ゲームクリエーター
□ゲームプログラマー
□ゲームデザイナー
□ゲームシナリオライター
□デジタルムービークリエーター
□SFXクリエーター
□CM映像デザイナー
□その他
□CGアーティスト
□ミュージッククリップクリエーター
□CGアニメーター
□CGイラストレーター
□3DCGクリエーター
□マンガ家
□アニメ声優

キリトリ線

●体験入学の参加を希望しますか？
参加希望の方は、学校と参加希望日に
✓点をつけてください。

当日来校大歓迎

□東京校／TCA	□7/24(土) □25(日) □26(月) □30(金) □31(土) □8/1(日) □6(金) □7(土) □8(日) □14(土) □15(日) □16(月) □21(土) □22(日) □23(月) □27(金) □28(土) □29(日)
□大阪校／OCA	□7/23(金) □24(土) □25(日) □30(金) □31(土) □8/1(日) □6(金) □7(土) □8(日) □13(金) □14(土) □15(日) □20(金) □21(土) □22(日) □27(金) □28(土) □29(日)
□福岡校／FCA	□7/24(土) □25(日) □26(月) □31(土) □8/1(日) □2(月) □7(土) □8(日) □9(月) □14(土) □15(日) □16(月) □21(土) □22(日) □23(月) □28(土) □29(日) □30(月)

●ハガキ到着後、入学パンフレットおよび体験入学についての詳しい案内をお送りいたします。

目次

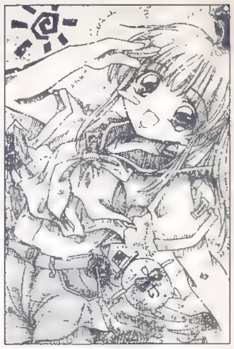
VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.270

8/15

AUGUST 15

表紙「鉄拳 TAG TOURNAMENT」 イラスト/（株）ナムコ VS開発部 相澤一樹 氏

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.21・タガユルムさん>

むはー！暑くなりましたなぁ。夏もいよいよ本番。学生のみんなは夏休みに突入だね！もう計画は立てた？

▶今号のキーワード◀

[無敵]

やられ判定が一時なくなった状態のこと。ジャンルを問わず、基本的にこの状態ときは攻撃が一切あたらないようになっているが、格闘ゲームの一部には無敵に対し、投げのみ攻撃が有効だったりするものもある。

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 ■編集／大場 顕 山下 浩志 北裏 裕章 濱田 真一 松田 史征 ■進行／竹森 眞由美 ■ライター／ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオス Toshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー 善之字元帥 福田柵太郎 Mio 若人 アストロ ■営業制作部／高安 聡 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 甲州 一隆 勝目 誠 ■校正／中島 充久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株）（株）オノ・エーワン

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.270

発行 1999年8月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

全キャラクター技表

ついに全デフォルトキャラクターの技表が公開！
これが現時点で公開できるすべての情報だ！
7月27日発売予定のムックでは、これを土台に詳細なキャラクターの使い方を紹介するぞ！

螺旋幻魔脚（らせんげんまきゃく）	⇗●●●●	上、下、下、中	25,15,12,25	
踵切り（かかとぎり）	●●	中、中	10,16	
魔神拳（まじんけん）	⇦➡●	中	18	1発目カウンターヒット時2,3発目先行入力しておくと3段確定ヒット やられ側3発目レバー前入れで回復
羅刹門・壱（らせつもん・いち）	⇦➡●●●●	中、中、中	18,14,24	2発目、3発目にディレイがかかる
羅刹門・弐（らせつもん・に）	➡●●●●	中、中、中	18,14,15	2発目、3発目にディレイがかかる 3発目ヒット時チェンジ可
鋼割り（はがねわり）	⇨●	中	18	
胴抜き（どうぬき）	⇨⇨●	中	27	
鬼八門（おにはちもん）	⇦●●	中、中	10,16	1発目で止めた場合1発目の攻撃力は12 2発目にディレイかかる ➡入力で早くキャンセル出来る
弐門双脚（にもんそうきゃく）	●●●●	上、上、中、中	6,10,25,30	
弐門双脚・改（にもんそうきゃく・かい）	●●●⇨●	上、上、中、中	6,10,25,10	
追い突き（おいづき）	立ち途中に●	中	18	ヒット時チェンジ可
膝鋼（ひざはがね）	⇨●	中	12	
鬼風門（きふうもん）	●●●	上、上、中	6,10,12	
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	●●●	特殊中、上、上、中	5,10,10,21	
白鷺下段脚（はくろげだんきゃく）	●●⇩●	特殊中、上、上、下	5,10,10,14	
鬼殺し（おにごろし）	横移動中に●	中	16	ヒット時チェンジ可
鬼首落し（おにくびおとし）	⇨●	上	30	
霞蹴り（かすみげり）	●	上	30	
紫雲二段蹴り（しうんにだんげり）	⬇●	特殊中、上	5,20	
金剛体（こんごうたい）	●●	特殊ガード		特殊ガード
気合溜め（きあいだめ）	●	特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
骸割り（むくろわり）	⇗●（または⇧●または⇨●）	中	前34,上30,後24	
破魔打ち（はかうち）～風神ステップ	⇦●●	中、特殊移動	15	特殊移動中●で風神拳 ●で雷神拳 ●●奈落払いが出る
裏拳～ サイドハイキック	⇦●●	上、上	12,21	
骸打ち（むくろうち）	⇗●	中	24	
鬼鐘楼（おにしょうろう）	⇦●	中	21	
鋼割り～膝鋼	⇨●●	中、中	18,10	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
旋蹴り（つむじげり）	接近して●	●	投げ技	10.20	
雷（いかづち）	接近して●	●	投げ技	5.8.17	
天秤投げ（てんびんなげ）	相手の左側面で接近して●または●	●	投げ技	12.19	
両肩捻（りょうかたひねり）	相手の右側面で接近して●または●	●	投げ技	40	
胴返し（どうがえし）	背後から接近して●または●	×	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●または●	●または●			相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
超ぱちき（ちょうぱちき）	接近して⇦➡●	●	投げ技	33	
アルティメットタックル	⇩（または⬋）●	●	投げ技	5	
闇雲（やみくも）	タックル中に●●●●●	●または●	投げ技	5,5,5,5,5	
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル中●	●●●●●	投げ技	25	
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	闇雲三発●	●●●●●	投げ技	5.5.5.25	
櫓崩し（やぐらくずし）	⇩⇙⬅●	●	投げ技	35	
白山（はくざん）	接近して⬊●	●	投げ技	35	
上・中段返し技	⇦●（または⇦●）		返し技		

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	●+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

風間 準

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
翠連勁（すいれんけい）	●●	上、中	4,15	
鬼殺し（おにごろし）	➡(5フレーム)●or●●	中	15	⬇でキャンセル可 ヒット時チェンジ可
真空刈脚（しんくうかりあし）	●●●●	下、下、下	14,14,14	泰山白鷺につながる
刈脚流雲墜（かりあしりゅううんつい）	●●●●●	下、下、下、中	14,14,15,25	
流雲墜（りゅううんつい）	●	中、中	15,21	ダウン相手にもヒットする（その場合の攻撃力は20）
翠勁下蹴り（すいけいしたげり）	●●	上、下	4,7	
槍連勁（そうれんけい）	●●	上、中	4,10	
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	●●●	特中、上、上、中	7,10,10,25	
霞蹴り（かすみげり）	➡（5フレーム）●	上	25	
紫雲二段蹴り（しうんにだんげり）	⬇●	下、上	5,20	
鬼首落し（おにくびおとし）	➡（5フレーム）●	中、中、ガード不能	30,40,40	レバー入れっぱなしで3回転 1～3回転中にレバーを離すとキック
刈脚白鷺遊舞（かりあしはくろゆうぶ）	●●●●●	下、特中、上、上、中	14,7,10,10,25	
翠連紫雲（すいれんしうん）	●●●	上、中、下、上	4,15,15,20	
泰山白鷺（たいざんはくろ）	●●●	特中、上、上、上	7,10,10,12	翠連衝腿または翠連紫雲につながる
翠連衝腿（すいれんしょうたい）	●●●	上、中、中	4,15,14	ループする。槍連勁または翠勁下蹴りにつながる
翠勁刈脚（すいけいかりあし）	●●●●	上、下、下、下	4,14,14,14	
霞掌拳（かすみしょうけん）	➡（5フレーム）●	中	15	
竜車蹴り（りゅうしゃげり）	⬅●	中	20	ヒット時チェンジ可
竜車蹴り刈脚（りゅうしゃげりかりあし）	⬅●●●●	中、下、下、下	20,14,14,14	1発目ヒット時チェンジ可
竜車蹴り鬼殺し（りゅうしゃげりおにごろし）	⬅●●	中、中	20,15	1、2発目ヒット時チェンジ可
泰山白鷺刈脚（たいざんはくろかりあし）	●●●●●●●	特中、上、上、上、下、下、下	7,10,10,12,14,14,14	ループする
白鷺下段脚（はくろげだんきゃく）	●●⬇●	特中、上、上、下	7,10,10,20	
香月（かげつ）	立ち途中に●or立ち途中に⇦●	中	22	⇦●は後への移動量が多い ダメージ18 ヒット時チェンジ可
蒼槍掌（そうそうしょう）	⇗●	中	16	ヒット時チェンジ可
流雲二段蹴り（りゅううんにだんげり）	しゃがみ中に●●or立ち途中に●●	中、中、中、中	10,10,10,10	
燕槌（えんつい）	⇦●or横移動中に●	中	8	
燕槌（えんつい）～彩華（さいか）	⇦●●or横移動中に●●	中、中	8,15	
燕槌（えんつい）～霞掌拳（かすみしょうけん）	⇦●●or横移動中に●●	中、中	8,15	霞掌拳からの連携へシフト可
燕槌（えんつい）～真空刈脚（しんくうかりあし）	●●or横移動中に●●	中、下	8,14	刈脚からの連携へシフト可

三島 平八

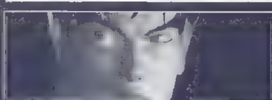
打撃技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	5,8	攻撃力はレバー前入れで6,8
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇗●●	上、下	25,15	
風神拳（ふうじんけん）	⇨☆⇩⇘●	特中	25	ヒット時チェンジ可
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨⇨⇨●	中（ガード後よろけ）	30	
右踵落とし	⇨●	中	27	
踵落とし	立ち途中に●●	中、中	12,18	
閃光烈拳（せんこうれっけん）	●●●	上、上、中	5,8,18	攻撃力はレバー前入れで6,8,18
破砕蹴（はさいしゅう）	●●	中	25	ヒットorガードさせないとダメージ5減る
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⇘●	中	31	クリーンヒット時52
鬼哭連拳（きこくれんけん）	●●●	上、上、上	5,8,18	攻撃力はレバー前入れで6,8,18
無双連拳	⇘●●	中、中	8,21	2発目ヒット時チェンジ可
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⬊●●●	下、下、下	15,13,13	
奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり）	奈落払い中にレバーニュートラル●●	中、中	14,21	
左踵落とし	⇨⇨●	中	24	
崩拳（ぼんけん）	●	中	30	クリーンヒット時45
激斬脚（げきざんきゃく）	⇨☆⇩⇘●	中	35	
地斬脚（ちざんきゃく）	⇨☆⇩⬊●	下	21	
裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく）	⇙●●	中、中	17,22	
鬼神拳（きじんけん）	⇨⇨●	中	30	ヒット時チェンジ可
影足（かげあし）	⇦⇦☆●●			
瓦割り（かわらわり）	しゃがみ途中に●	中	15	
瓦割り崩拳（かわらわりぼんけん）	しゃがみ途中に●●	中、中	15,26	
鬼下駄（おにげた）	相手がダウン中に⬇●	ダウンした相手にのみヒット	25	
鬼瓦（おにがわら）	⬇●	ガード不能	70	
奈落払い雷神拳（ならくばらいらいじんけん）	☆⬊●●●☆●	下、下、下、中	15,13,13,21	奈落払いの1、2、3発目から雷神拳を出せる 雷神拳を出すときはレバーをニュートラルにする 奈落払いの1発目から出す雷神拳の攻撃力は…
羅生門（らしょうもん）	⇦●	中	25	
多聞殺・壱（たもんさつ・いち）	⇨●⇦●●	上、中、中	6,21,25	
多聞殺・弐（たもんさつ・に）	⇨●⇦●●	上、中、中	6,21,30	
一徹（いってつ）	鬼瓦中に右キックを当てられた時に発動	返し技		
剛掌破（ごうしょうは）	●	中	22	
激剛掌波（げきごうしょうは）	⇨●●	中	25	上とやられが違うだけ
鬼哭剛掌波（きこくごうしょうは）	●●●●	上、上、中	5,8,22	レバー前入れ時は6,8,22
挑発	●	特殊動作		
気合溜め（きあいだめ）	●	特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
鬼哭剛掌波・否（きこくごうしょうは・いな）	●●●●⇧or⇩	上、上、特殊動作	5,8	レバー前入れ時は6,8
鬼哭連蹴（きこくれんしゅう）	●●●	上、上、上	5,8,15	
仏壇割（ぶつだんわり）	⇦●	中	22	
観音砕（かんのんくだき）	立ち途中に●	中	24	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
裸締め（はだかじめ）	接近して●	●	投げ技	30	
金剛落とし（こんごうおとし）	接近して●	●	投げ技	30	
断頭手（だんとうしゅ）	相手の左側面で接近して●または●	●	投げ技	40	
奈落（ならく）	相手の右側面で接近して●または●	●	投げ技	46	
仁王砕き（におうくだき）	背後から接近して● または●	×	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●または●	●または●	投げ技		投げ掴み後は振り向く
超ぱちき	接近して ➡●●	●●	投げ技	33	
ぱちきくらべ	接近して ➡●●	●●	投げ技	33	ポール、レイ、仁、平八、ブライアン、に対してのみ発動 ●●でやり返す

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	●+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する





風間 仁

打撃技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	6,10	
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨⇨⇨●	中（ガード後よろけ）	30	
踵落とし（かかとおとし）	立ち途中に●●	中、中	13,18	
閃光烈拳（せんこうれっけん）	●●●	上、上、中	6,8,18	3発目にディレイがかかる
破砕蹴（はさいしゅう）	●●	中	25	
風神拳（ふうじんけん）	⇨☆⇩⬊●	上	25	ヒット時チェンジ可
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⇘●	中	29	クリーンヒット時43
雷神拳中段脚（らいじんけんちゅうだんきゃく）	⇨☆⇩⬊●●	中、中	29,20	クリーンヒット時43
雷神拳下段脚（らいじんけんげだんきゃく）	⇨☆⇩⬊●●	中、下	29,12	クリーンヒット時43
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⬊●●	下、中	15,15	⇨☆⇩⬊入力後すぐに出した場合1発目の攻撃力は18 それ以降の奈落にはクリーンヒットがありクリーンヒットした場合は22,15になる
鬼哭連拳（きこくれんけん）	●●●	上、上、上	6,10,18	3発目にディレイがかかる
双角（そうかく）	立ち途中に●●	中、中	10,15	2発目ヒット時チェンジ可
左踵落とし（ひだりかかとおとし）	⇨⇨●	中	23	
鬼神滅裂（きじんめつれつ）	⇦●	ガード不能	40	
真・鬼神滅裂（しん・きじんめつれつ）	⬅●●	ガード不能	80	

P.S.KEYWORD G ■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンは●が左パンチ、●が右パンチ、●が左キック、●が右キックボタンを押した状態を示します。横移動は⇧か⇩の方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。

鉄拳 TAG TOURNAMENT

ヘランバゴ～座り		中	21	
ウァスーナ	⇘or⇧or⇗	上	21	
イスカラディモオゥン	⇦	上	17	
コンボジラール		上、上、特殊動作	6,15	
しゃがみ～逆立ち	しゃがんだ状態から⇗	特殊動作		
サベサダス	しゃがんだ状態から	中	20	
フェイントサベサダス	しゃがんだ状態から	中	30	
ドゥブロ	しゃがみ中or立ち途中	中	12	
ドゥブロ～逆立ち	しゃがんだ状態から⬅ または立ち上がり途中に⬅	中	12	
ドゥブロ～座り	しゃがみ中or立ち途中中に⬇	中	12	
ホゥレ	しゃがんだ状態から⇗	中	15	
座り～メイオシュタール	座り中に	中	10	
座り～サベサダス	座り中に	中	20	
トゥファオン	座り中に	下、下	12,10	
アヴァランシ	座り中に	中	25	
アヴァランシ・キャンセルキック	座り中に	中	15	
コンビナソ・アヴァランシ	座り中に	中、中	10,25	
トロッカ・エ・アタカール	座り中に	中	20	
座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ビィアオ	座り中に	下、下	12,10 10,10	
座り～下段蹴り～ジラトリャ	座り中に☆	下、中	7,28	
横移動（ジンガ）から出る技				
シンガ（横移動）		横移動		奥に移動する
ジンガ（横移動）	⇩	横移動		手前に移動する
アルマーダ・ブラダ	横移動（またはジンガ）中に	中	25	
アルマーダ・ブラダ～座り	横移動（またはジンガ）中に⬇	中	25	
アルマーダ・ブラダ～ビリバ	横移動（またはジンガ）中に⇧	中、中	25,20	
アルマーダ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール	横移動（またはジンガ）中に⇧⬇	中、下	25,15	
ラテラオ・トロッカ	横移動（またはジンガ）中に	中	15	
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	横移動（またはジンガ）中に⬅	中	15	ヒットまたはガードになると逆立ち～低い姿勢の状態になる
バイシャ・トロッカ	横移動（またはジンガ）中に	下	12	
バイシャ・トロッカ～逆立ち	横移動（またはジンガ）中に⬅	下	12	
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	横移動（またはジンガ）中に⬅	下	12	
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	横移動（またはジンガ）中に☆	下、下	12,25	
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	横移動（またはジンガ）中に	下、中	12,20	
コンビナソ・ウーニャ	横移動（またはジンガ）中に	上、上	12,15	
コンビナソ・ランサール	横移動（またはジンガ）中に	上、中	12,20	パンチの1発目でを入力しておく2発目ヒット時チェンジ可
コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール	横移動（またはジンガ）中に☆	上、上、中	12,15,13	
ファイスカ	横移動（またはジンガ）中に	上、中	6,6	
ファイスカ～しゃがみ	横移動（またはジンガ）中に⬇	上、中	6,6	
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	横移動（またはジンガ）中に	上、中、中、中、中	6,6,25,18,20	
トロバオン	横移動（またはジンガ）中に	上	50	
アカタール・ケイショ	横移動（またはジンガ）中に	中	18	
ヴィンガジィンヴァ	横移動（またはジンガ）中に	下	17	
逆立ちから出る技				
逆立ち	⇨	特殊構え		座りになる
逆立ち～後転しゃがみ構え	逆立ち中に⬅	特殊動作		
逆立ち～前転しゃがみ構え	逆立ち中に⬊	特殊動作		
逆立ち～前進	逆立ち中に⇨	特殊移動		
逆立ち～前転～逆立ち	逆立ち中に⇨	特殊動作		
逆立ち～低い姿勢	逆立ち中に⬇	特殊動作		
逆立ち横避け・奥	逆立ち中に⇧	特殊動作		
逆立ち横避け・手前	逆立ち中に⇩	特殊動作		
逆立ち横避け～下段キック	逆立ち中に or or⇧ or⇩	下	25	
パラフーゾ	逆立ち中に	特中、上	12,12	
逆立ち～パラフーゾ～トロッカ・エ・ビィアオ	逆立ち中に	特中、上、下、下	12,12,10,13	
逆立ち～トロッカ・エ・ビィアオ	逆立ち中に	下、下	10,13	
逆立ち～トロッカ・エ・ビィアオ～逆立ち	逆立ち中に⬅	下、下	10,13	
逆立ち～テーハシュタール	逆立ち中に	下	15	
逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち	逆立ち中に⇦	特殊動作		
ヴカオン	逆立ち中に⬇	中	25	ヒット時チェンジ可
逆立ち～レフトパンチ	逆立ち中に	中	10	
逆立ち～ライトパンチ	逆立ち中に	中	10	
逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち	逆立ち中に⬅	中、下	10,12	
逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール	逆立ち中に	中、下、下	10,12,25	
逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	逆立ち中に⬅	中、下	10,12	
逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ	逆立ち中に	中、下、中	10,15,25	2発目からはからの技へもシフト可
逆立ち～前転～クロスチョップ	逆立ち中に➡	中	15	
逆立ち～ヒラターニョ	逆立ち中に⇧or⇩	中	10	
逆立ち～ヒラターニョ～座り	逆立ち中に⬇or⬇	中	10	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
メロジーア	接近して		投げ技	30	
ベスコッソ・アチラール	接近して		投げ技	30	
アーウマ・アチラール	相手の左側面でor		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
チーグリ・スピン	相手の右側面でor		投げ技	42	
ベスコッソ・グロ	背後から接近してまたは	×	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる投げ掴み後は振り向く
ヴィラール	⇦⇙⇩⇘➡		投げ技	55	

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

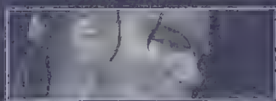
後蹴腿（こうしゅうたい）		上	21	出始め数フレームにさばき効果あり
菫（すみれ）	⇦	下	16	カウンターヒットした場合、投げへシフト
雅（みやび）	しゃがみから⇦	下	12	
椿（つばき）	横移動中に	上	18	
霞掌打（かすみしょうだ）	⇦➡	中	25	
紫勁（しけい）	立ち途中に	中	19	
圧勁（あっけい）		中	22	

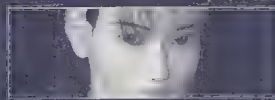
投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕十字固め（うでじゅうじかため）	接近して		投げ技	30	
蛇回し（へびまわし）	接近して		投げ技	30	
蜘蛛絡み（くもがらみ）	相手の左側面で接近してまたは		投げ技	40	
風車（かざぐるま）	相手の右側面で接近してまたは		投げ技	40	
釣鐘割り（つりがねわり）	背後から接近してまたは	×	投げ技	45	
	背を向けてまたは	または	投げ技		
桜花（おうか）	接近して⇦		投げ技	40	
白山（はくざん）	接近して⬊		投げ技	35	
上・中段返し技	相手の攻撃に合わせてまたは⇦		返し技		
菫刈（すみれがり）	⬅（カウンターヒット時）	×	投げ（打撃）	22	

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する





エディ・ゴルド

立ち換え時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上、上	6,15	
デコーパソ	⇗	上	15	～連続で出せる 2発目以降は上段で攻撃力は30
デコーパソ～逆立ち		上、中	15,12	
トロッカ・エ・ビィアオ		下、下	10,10	レバーニュートラルで座りになる
トロッカ・エ・ビィアオ～逆立ち	⬅	下、下	10,10	
トロッカ・エ・ビィアオ・バイア	中に	下、下、下	10,10,15,15	
カベイリンニャ	⇨➡	中	30	
レヴェルサオ		中	16	
アウ・バチゥド	⇨	中	20	
アウ・バチゥド～逆立ち	⇨⬅	中	20	
アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ビィアオ	⇨	中、下、下	20,10,13	
ハスティラ・エ・シバタ	⇗	下、中	12,25	
バイア	⇗	下、下	12,15	⇗⬅で逆立ちになる
コンビナソ・バイア	⇗	下、下、下	12,15,15	⇗⬅で逆立ちになる
バイア・サベサダス	⇗	下、下、中	12,12,20	
バイア～マカコ・エンベ	⇗☆	下、上	12,15	マカコ・エンベの派生技へつながる
ハスティラ～ラテラオ・トロッカ	⇗☆	下、中	12,13	
シャバ・ジラトリャ	⇧or⇗	中	28	
マカコ・エンベ	⇦	上	15	
マカコ・エンベ～ハスティラ・エ・シバタ	⇦	上、下、中	15,12,25	マカコ・エンベの派生技
コンビナソ・マカコ・エンベ（マカコ・エンベ～側転踵落し～バク転踵落し）	⇦	上、中、中	15,12,25,20	マカコ・エンベの派生技
コンビナソ・フラコン	⇨	上、上、中	8,10,12	
シャバ・バイシャ	⇖	下	12	
マカコ・デ・ラド		中	18	⬅で逆立ちになる
スイ・シジュ	⇧（またはまたは⇘）	中	20	
スイ・シジュ～座り	⇧（またはまたは）（または）	中	20	
エスパーダ～逆立ち	⇨	中	15	
ベンリン	⇦	中	10	
ジラール	⇨➡	特殊動作		
ジラール～しゃがみ	⇨➡⬇	特殊動作		
ジラール～バイシャシュタール	⇨➡	下	20	
ジラール～アーウトシュタール	⇨➡	上	35	
ベンリン・ブラダ	⇨➡	中	30	
ベンリン・ブラダ～座り	⇨➡⬇	中	30	
ベンリン・ブラダ～逆立ち	⇨➡⬅	中	30	
レヴェルサオ・ジラトリャ		中、中	16,28	
ビリバ		中	20	ヒット時チェンジ可
ガファンヨト～逆立ち	⇖	中	15	
ガファンヨト～座り	⇖⬇or⬋	中	15	
コトヴェラダ	⇖	中	15	
メイオシュタール	立ち上がり途中に	中	15	
ラードシュタール	立ち上がり途中に	上	25	
フマーサ	⇗	ガード不能	40,40	⇦⬅でキャンセル
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない

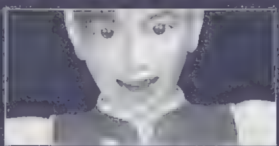
P.S.KEYWORD G 鉄拳TTの受け身はレバー受け身、ボタン受け身をあわせて5種類あり、着地と同時にパンチボタンで画面奥受け身、キックボタンで画面手前受け身、チェンジボタンで受け身交代、レバー前でクイック受け身、レバー後ろで後転受け身になります。その場起きはダウンしてからレバー⇧+連打。

鳳凰の構え ～弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・遅	鳳凰の構え中に⇩	中	25	出は遅いが硬直時間短い ヒット時チェンジ可
鳳凰の構え～下爪（かそう）	鳳凰の構え中に	下	15	
鳳凰の構え ～鳳凰連爪（ほうおうれんそう）	鳳凰の構え中にoror☆	中、上	15,23	
鳳凰の構え ～鳳凰連腿（ほうおうれんたい）	鳳凰の構え中にoror	中、中	15,25	
鳳凰の構え～掃腿（そうたい）	鳳凰の構え中にoror着地際に	下	19	
鳳凰の構え ～鳳凰旋脚（ほうおうせんきゃく）	鳳凰の構え中にoror☆	中	30	ヒット後相手が後ろを向く
鳳凰の構え ～中段蹴り（ちゅうだんげり）	鳳凰の構え中に	中	23	
鳳凰の構え ～中段蹴り～背を向ける	鳳凰の構え中に	中	23	
鳳凰の構え ～扇蹴り（おおぎげり）	鳳凰の構え中に	下	15	
鳳凰の構え～扇蹴り～横転	鳳凰の構え中に	下	15	奥に横転する
鳳凰の構え～扇蹴り～横転	鳳凰の構え中に	下	15	手前に横転する
鳳凰の構え ～前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	鳳凰の構え中に	下、下	7,10	
鳳凰の構え ～騰空擺脚（とうくうはいきゃく）	鳳凰の構え中に	中、中	8,12	騰空擺脚の⬆で背を向ける で鳳凰の構え
鳳凰の構え ～鳳凰翼腿（ほうおうよくたい）	鳳凰の構え中にoror☆	中	25	
鳳凰の構え～伏せる	鳳凰の構え中に⇩	特殊動作		
鳳凰の構え～ジャンプ	鳳凰の構え中に	特殊動作		
鳳凰の構え～背を向ける	鳳凰の構え中に	特殊動作		
鳳凰の構え～前転	鳳凰の構え中に⇨	特殊移動		

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
揺身倒波（ようしんとうは）	接近して		投げ技	10.20	
流垂落（りゅうすいらく）	接近して		投げ技	30	
旋毛（つむじ）	相手の左側で接近してまたは		投げ技	45	
裏旋毛（うらつむじ）	相手の右側で接近してまたは		投げ技	38	
背捻腿落（はいねんたいらく）	背後から接近してまたは	×	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み1	相手に背を向けてまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向かない
背中向きからの投げ掴み2	背を向けて➡または➡	または	投げ技		
鳳凰の構えからの投げ掴み	鳳凰の構え中にまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向かない
孔雀跳腿（くじゃくちょうたい）	➡		投げ技	4	
飛燕流舞（ひえんりゅうぶ）	相手に背中を向けて⇨➡		投げ技	17.30	
引き投げ（ひきなげ）	接近して⇩⬅		投げ技	35	
上・中段さばき			返し技		
下段さばき	または		返し技		
背中向け～上中段さばき	背向け中に		返し技		
背中向け～下段さばき	背向け中に		返し技		

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する



ジュリア・チャン

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
通天砲（つうてんほう）		上、中、中	10,5,21	3発目ヒット時チェンジ可
通天砲（つうてんほう）		中、中	8,21	2発目ヒット時チェンジ可
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中に	下	10	
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中に	下、中	10,21	
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中に	下、上	10,23	
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中に⬇	下、下	10,10	
蒼空砲（そうくうほう）	立ち上がり途中に	中	15	
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始めに	中	35	
斬捶（ざんすい）	立ち上がり途中に	中	15	
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	立ち上がり途中に	中、中、中	18,5,21	3発目ヒット時チェンジ可
突双掌（とつそうしょう）		中（ガード後よろけ）	25	
崩捶（ほうすい）	⇧	中	10	大纏崩捶にシフトさせた場合は15,21となる
大纏崩捶（だいてんほうすい）	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	21	2発目ヒット時チェンジ可
衝腿（しょうたい）	⇧	中	17	
背面取り	ヒット後⇦	上	12	
後掃腿（こうそうたい）	しゃがみ前進始めに	下	12	
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中に	上	15	
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）	➡	ガード不能	50	
転身腿（てんしんたい）		上	20	前掃腿につながる
虎身肘（こしんちゅう）	➡	中	10	
疾歩掌拳（しっぽしょうけん）	⇩	中	14	
連拳（れんけん）		上、中	5,8	レバー⇨入れだと10,8となる
疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）	⬇	中	20	

凌 暁雨（リン・シャオユウ）

立ち換え時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
架推掌（かすいしょう）		中	25	クリーンヒット時37 カウンターヒット後挑発1が出る
雀連砲（じゃくれんほう）		上、中	4,10	レバー前入れで攻撃力は5,10
左さばき～背向け		中	10	ヒット時のみ背向けへ ⬅の場合はヒットしても正面
右さばき～背向け		中	10	ヒット時のみ背向けへ ⬅の場合はヒットしても正面
上歩掌拳（じょうほしょうけん）		中	10	
上歩掌拳～背向け		中	10	
妃背掌（ひはいしょう）		中	5	
妃背掌（ひはいしょう）～正面構え	⬆	中	5	
前壁（ぜんへき）		中	5,8	
前壁加横（ぜんへきかおう）		中	5,8,12	
前壁加横架推掌（ぜんへきかおうかすいしょう）		中	5,8,12,25	
妃背掌歩（ひはいしょうほ）		中	5,8	
烏龍盤打（うりゅうばんだ）		中	7,7,7	
烏龍盤打～鳳凰の構え	⬇	中	7,7,7	
雀翼背掌（じゃくよくはいしょう） 背向け		上、中	8,10	
雀翼背掌（じゃくよくはいしょう）		上、中	8,10	
蕩肩（とうけん）～背向け	立ち途中に	中	12	
挑打華蘭（ちょうだからん）		中	15	
挿歩桃拳（せんぽとうけん）	しゃがみ状態から	特殊中段	10,15	
挿歩桃拳1発目～背向けしゃがみ	しゃがみ状態から	特殊中段	10	
括面脚（かつめんきゃく）		上	25	
里合腿（りごうたい）	➡	中	13	
掃腿背身撃（そうたいはいしんげき）	しゃがみ中	下、上、上、中	8,6,6,12	4発目にディレイかかる 4発目ヒット時チェンジ可
浮身騰腿（ふしんとうたい）	➡	中	25	
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	しゃがみ状態から	下、下	6,10	1発目で止めると鳳凰の構えになる
蒼空砲（そうくうほう）	立ち途中に	中	14	
弧月閃（こげつせん）		中	25	
擺歩（はいほ）		特殊移動		
擺歩猛虎掌（はいほもうこしょう）	擺歩中に	中	25/30/35	歩く距離によってダメージが変わる クリーンヒット時（37/45/52）
擺歩砕壁（はいほさいへき）	擺歩中に	ガード不能	40/50/80	歩く距離によってダメージが変わる
蕩肩（とうけん）	立ち途中に	中	12	正面構えになる
双壁掌（そうへきしょう）	➡	中、中	12,27	
斧刃脚（ふじんきゃく）		下	10	
天翔十字鳳（てんしょうじゅうじほう）	➡	中	25	
暗脚（あんきゃく）		ガード崩し		
側転横移動（そくてんよこいどう）		特殊移動		相手の右側に移動する
前転横移動（ぜんてんよこいどう）		特殊移動		相手の左側に移動する
回身横移動（かいしんよこいどう）		特殊移動		奥に移動する
回身横移動（かいしんよこいどう）		特殊移動		手前に移動する
しゃがみ振り向き	しゃがんだ状態から	特殊動作		
挑発1（ちょうはついち）		特殊動作		
挑発2（ちょうはつに）		特殊動作		ダメージないがヒットあり
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
撃壁掌（げきへきしょう）		中	24	
鳳凰双連腿		上、上	13,15	⬅の場合正面に帰着
挑打連掌		中、中	8,12	ヒット時チェンジ可

背中を向けた時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
背を向ける				
背中向け～背身撃（はいしんげき）	背向け中に	上、上、中	10,10,15	3発目にディレイがかかる 3発目ヒット時チェンジ可
背中向け～虎尾脚（こびきゃく）	背向け中に	中	16	ヒット時チェンジ可
背中向け～背身下段脚（はいしんげだんきゃく）	背向け中に⇩	下	15	
背中向け ～背身下段脚～正面構え	背向け中に⬇	下	15	
背中向け～後転 ～跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	背向け中に⇨	中	25	
背中向け ～跳鶏蹠（ちょうけいせき）	背向け中に⇨➡	中	20	
背中向け～鳳凰の構え	背向け中に	特殊動作		
背中向け～後転	背向け中に	特殊移動		
背中向け～回身横移動	背向け中に	特殊移動		奥に移動する
背中向け～回身横移動	背向け中に	特殊移動		手前に移動する
背中向け～暗脚（あんきゃく）	背向け中に	ガード崩し		

鳳凰の構えからのコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
鳳凰の構え（ほうおうのかまえ）	or⬇			
鳳凰の構え ～左挑領（ひだりとうりょう）	鳳凰の構え中に	中	7	
鳳凰の構え ～右挑領（みぎとうりょう）	鳳凰の構え中に	中	12	
鳳凰の構え ～弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・早	or構えて直ぐに	中	14	出は早いが硬直時間長い ヒット時チェンジ可
鳳凰の構え ～弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・遅	鳳凰の構え中に	中	16	出は遅いが硬直時間少し短い ヒット時チェンジ可

P.S.KEYWORD G ■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンはが左パンチ、が右パンチ、が左キック、が右キックボタンを押した状態を示します。横移動は⇧か⇩の方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。

烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始めに	中	35	
斬捶（ざんすい）	立ち上がり途中に	中	15	
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	立ち上がり途中に	中、中、中	18,5,21	
突双掌（とつそうしょう）		中（ガード後よろけ）	25	
崩捶（ほうすい）		中	10	
大纏崩捶（だいてんほうすい）	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	21	ヒット時チェンジ可
衝腿（しょうたい）		中	17	
背面取り	ヒット後	上	12	
後掃腿（こうそうたい）	しゃがみ前進始めに	下	12	
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中に	上	15	
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）		ガード不能	50	
虎身連攻（こしんれんこう）		中、中	10,15	
天砲（てんほう）		中	15	ヒット時チェンジ可
転身腿（てんしんたい）		上	20	前掃腿につながる
虎身肘（こしんちゅう）		中	10	
疾歩掌拳（しっぽしょうけん）		中	18	
連拳（れんけん）		上、中	10,8	
疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）		中	20	
斬捶崩肘（ざんすいほうちゅう）	立ち上がり途中に	中、中	15,21	
槍弓腿（そうきゅうたい）		中、下、中	8,12,15	
槍弓腿（そうきゅうたい）		中、下、中	12,12,5	
槍弓腿（そうきゅうたい）		上、中、下、中	10,5,12,15	
斬撃（ざんげき）		中	15	
連拳大纏崩捶（れんけんだいてんほうすい）		上、中、中	10,15,21	1発目がカウンターヒット時のみ3発つながる 1発目の攻撃力は相手の攻撃により変動する ヒット時チェンジ可
衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう）		下、中、中	8,9,25	3発目ヒット時チェンジ可
連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく）		上、中、上	10,8,20	
連拳下段脚（れんけんげだんきゃく）		上、中、下	10,8,10	
斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい）	立ち上がり途中に	中、下、上	15,12,23	
斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは）	立ち上がり途中に	中、下、中	15,12,21	
斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい）	立ち上がり途中に	中、下、下	15,12,10	
斬捶槍弓腿（ざんすいそうきゅうたい）	立ち上がり途中に	中、中、下、上	18,5,12,15	
斬撃前掃連腿（ざんげきぜんそうれんたい）		中、下、上	15,12,23	
斬撃前掃十字把（ざんげきぜんそうじゅうじは）		中、下、中	15,12,21	
斬撃前掃扇腿（ざんげきぜんそうせんたい）		中、下、下	15,12,10	
斬撃通天砲（ざんげきつうてんほう）		中、中、中	18,5,21	3発目ヒット時チェンジ可
斬撃槍弓腿（ざんげきそうきゅうたい）		中、中、下、中	18,5,12,15	
斬撃崩肘（ざんげきほうちゅう）		中、中	15,21	
崩捶上段脚（ほうすいじょうだんきゃく）		中、上	10,20	
崩捶下段脚（ほうすいげだんきゃく）		中、下	10,10	
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）		上、下、中	20,12,23	
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）		上、下、中	20,12,21	
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）		上、下、下	20,12,10	
横拳（おうけん）		中	20	
箭疾歩（せんしっぽ）		上	25	
烈崩掌（れつほうしょう）	横移動中に	中	15	クリーンヒット時22
弓歩（きゅうほ）	横移動中に	特中	12	
紅鸞拳（こうらんけん）	横移動中に	中	25	
二起脚（にききゃく）	横移動中に	中、上	16,18	
虎双連腿（こそうれんたい）		中、中	14,21	2発目ヒット時チェンジ可

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フロントスープレックス	接近して		投げ技	30	
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		投げ技	30	
ブリザードスープレックス	相手の左側でor		投げ技	40	
サザンクロススープレックス	相手の右側でor		投げ技	40	
ジャーマンスープレックス	背後から接近してまたは	×	投げ技	45	
ジャーマンスープレックス	背面取り中に	×	投げ技	45	
	背を向けてまたは	または	投げ技		投げ掴み後は振り向く
フルネルソンスープレックス	接近して		投げ技	37	

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する
背面取り ～ フェイスクラッシャー	ミシェール→ジュリア	ヒット後背面取り中にチェンジボタン	12+24	連帯投げ



斬捶崩肘（ざんすいほうちゅう）	立ち上がり途中に	中、中	15,22	
槍弓腿（そうきゅうたい）		中、下、上	8,12,15	
槍弓腿（そうきゅうたい）		中、下、上	12,12,15	
槍弓腿（そうきゅうたい）		上、中、下、上	10,5,12,15	
斬撃（ざんげき）		中	15	
連拳大纏崩捶（れんけんだいてんほうすい）		上、中、中	10,15,21	1発目がカウンターヒット時のみ3発つながる 1発目の攻撃力は相手の攻撃により変動する 3発目ヒット時チェンジ可
衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう）		特中、中、中	8,9,25	3発目ヒット時チェンジ可
連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく）		上、中、上	10,8,20	
連拳下段脚（れんけんげだんきゃく）		上、中、下	10,8,10	
斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい）	立ち上がり途中に	中、下、上	15,12,23	
斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは）	立ち上がり途中に	中、下、中	15,12,21	
斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい）	立ち上がり途中に	中、下、下	15,12,10	
斬捶槍弓腿（ざんすいそうきゅうたい）	立ち上がり途中に	中、中、下、上	18,5,12,15	
斬撃前掃連腿（ざんげきぜんそうれんたい）		中、下、上	15,12,23	
斬撃前掃十字把（ざんげきぜんそうじゅうじは）		中、下、中	15,12,21	
斬撃前掃扇腿（ざんげきぜんそうせんたい）		中、下、下	15,12,10	
斬撃通天砲（ざんげきつうてんほう）		中、中、中	18,5,21	3発目ヒット時チェンジ可
斬撃槍弓腿（ざんげきそうきゅうたい）		中、中、下、中	18,5,12,15	
斬撃崩肘（ざんげきほうちゅう）		中、中	15,22	
崩捶上段脚（ほうすいじょうだんきゃく）		中、上	10,20	
崩捶下段脚（ほうすいげだんきゃく）		中、下	10,10	
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）		上、下、上	20,12,23	
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）		上、下、中	20,12,21	
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）		上、下、下	20,12,10	
虎身連攻（こしんれんこう）		中、中	10,15	ディレイ可
天砲（てんほう）		中	15	ヒット時チェンジ可
疾歩連肘（しっぽれんちゅう）		中、中	14,21	ディレイ可
崩拳（ぽんけん）		中	21	
挑発		特殊動作		
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
雲目日月把（うんぺいにちげつは）		中	28	ヒット時チェンジ可
紅鸞妃崩肘（こうらんひほうちゅう）		中、中、中	12,15,25	
沖捶（ちゅうすい）	横移動中	中	21	
閃身後掃腿（せんしんこうそうたい）		下	12	
里合天腿（りごうてんたい）		上	17	

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
デスバレーボム	接近して		投げ技	35	
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		投げ技	30	
ブルドッキングヘッドロック	相手の左側面で接近してまたは		投げ技	40	
ジュリアラナ	相手の右側面で接近して または		投げ技	45	
カーフブランディング	背後から接近してまたは	×	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		投げ掴み後は振り向く
フルネルソンスープレックス	接近して		投げ技	37	
マッドアックス	接近して		投げ技	14,14,14	
フロントスープレックス	接近して		投げ技	30	
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近して		投げ技	45	
下段さばき	（または ） または （または ）		返し技		

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する
背面取り ～ ランニングネックブリーカ	ジュリア → ミシェール	ヒット後背面取り中にチェンジボタン	12+24	連帯投げ



ミシェール・チャン

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
通天砲（つうてんほう）		上、中、中	10,5,21	3発目ヒット時チェンジ可
通天砲（つうてんほう）		中、中	8,21	2発目ヒット時チェンジ可
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中に	下	10	※前掃腿は立ち右キックからつながる
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中に	下、中	10,21	
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中に	下、上	10,23	
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中に	下、下	10,10	
蒼空砲（そうくうほう）	立ち上がり途中に	中	15	

P.S.KEYWORD G 鉄拳TTの受け身はレバー受け身、ボタン受け身をあわせて5種類あり、着地と同時にパンチボタンで画面奥受け身、キックボタンで画面手前受け身、チェンジボタンで受け身交代、レバー前でクイック受け身、レバー後ろで後転受け身になります。その場起きはダウンしてからレバー⇧＋連打。

ライトジャブ&スピンキック	⇦	上、上	6,32	
プラズマブレード	右構え背中向け中に	中	20	
レフトフラミンゴ時のコマンド				
レフトジャブ	左足上げ中に	上	7	
ライトバックブロー	左足上げ中に	中	12	右構えになる
フラミンゴライトソバット	左足上げ中に	上	28	ライトフラミンゴになる
フラミンゴライトスイープ	左足上げ中に	下	15	
フラミンゴレフトローキック	左足上げ中に	下	12	
フラミンゴレフトヒール	左足上げ中に⇨	中	18	右構えになる
フラミンゴレフトアクセル	左足上げ中に⇨	上	32	
フラミンゴキックコンボ	左足上げ中に	中、中、上	12,10,25	4発目ヒット時チェンジ可
フラミンゴキックコンボ2発目~右掛け蹴り	左足上げ中に	中、中、上	12,10,20	ここで止めるとライトフラミンゴへ レバー入れっぱなしで左構えにフラミンゴキックコンボの派生技
フラミンゴキックコンボ2発目~右掛け蹴り~右中段蹴り	左足上げ中に	中、中、上、中	12,10,20,15	フラミンゴキックコンボの派生技
キリングホーク	左足上げ中に	ガード不能	80	⬅でキャンセル左構えになる
レフトフラミンゴステップイン	左足上げ中に⇨	特殊移動		
レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上げ中に⇦	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・奥	左足上げ中に⇧	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・手前	左足上げ中に⇩	特殊移動		
ライトヒールランス	左足上げ中に⇦	中	21	右構えになる　ヒット時チェンジ可
フラミンゴサイドキックコンボ	左足上げ中に	中、中	12,21	
ライトフラミンゴ時のコマンド				
ライトジャブ	右足上げ中に	上	7	
レフトバックブロー	右足上げ中に	中	12	
フラミンゴレフトソバット	右足上げ中に	上	25	
フラミンゴライトローキック	右足上げ中に	下	13	
フラミンゴレフトスイープ	右足上げ中に	下	15	
フラミンゴライトヒール	右足上げ中に⇨	中	18	左構えになる
フラミンゴライトアクセル	右足上げ中に⇨	上	32	左構えになる
フラミンゴライトサイドキック	右足上げ中に	中	20	
ライトフラミンゴステップイン	右足上げ中に⇨	特殊移動		
ライトフラミンゴバックダッシュ	右足上げ中に⇦	特殊移動		
ライトフラミンゴ横移動・奥	右足上げ中に⇧	特殊移動		
ライトフラミンゴ横移動・手前	右足上げ中に⇩	特殊移動		
レフトヒールランス	右足上げ中に⇦	中	21	左構えになる　ヒット時チェンジ可

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ホークウインド	接近して		投げ技	20.10	
サプライズサンダーヒール	接近して		投げ技	20.10	
ストームブリンガー	相手の左側面で接近して または		投げ技	38	5,7,10,6,10
デスプレッシャー	相手の右側面で接近して または		投げ技	22.22	
ペインキラー	背後から接近して または	×	投げ技	55	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて または	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
デーモンヒール	⇩⬅		投げ技	40	
ソードフィッシュスロー	⇩		投げ技	30	
コブラバイトスロー	⇦➡		投げ技	30	
下段さばき	（または）または（または）		返し技		
ボールブレーカー			投げ技	18,12	

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ~ダウン攻撃	全キャラ~全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する



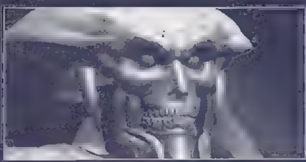
花郎

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
左構えのコマンド				
構えチェンジ		特殊動作		
レフトフラミンゴフェイント	➡☆または⇨☆⇩	特殊動作		何もしないと左構えに戻る
ダブルジャブ		上、上	5,8	レバー前入れ時の攻撃力は6,8
ダブルジャブローキック		上、上、下	5,8,10	レバー前入れ時の攻撃力は6,8,10
ダブルジャブロー&ハイキック		上、上、下、上	5,8,10,18	レバー前入れ時の攻撃力は6,8,10,18
ワンツーパンチ		上、上	5,10	レバー前入れ時の攻撃力は6,10
ワンツーサイドキック		上、上、中	5,10,16	レバー前入れ時の攻撃力は6,10,16
ワンツーラウンドキック		上、上、上	5,10,25	レバー前入れ時の攻撃力は6,10,25 クリーンヒット時の攻撃力は6,10,37
ミドルバックブロー~右構え	⇨	中	15	右構えになる
ミドルバックブロー~左構え	➡	中	15	左構えになる
ボディブロー		中	10	
ライトキックコンボ		上、上、上、中	14,10,10,20	
ライトキックコンボ2発目~左構え		上、上	14,10	
ライトキックコンボ2発目~右構え	➡	上、上	14,20	ライトキックコンボの派生技
ライトキックコンボ3発目~左構え	⬅	上、上、上	14,10,10	ライトキックコンボの派生技
ライトキックコンボ3発目~右構え	➡	上、上、上	14,10,25	ライトキックコンボの派生技
ライトキックコンボ3発目~ライトフラミンゴ		上、上、上	14,10,10	ライトキックコンボの派生技
ライトキックコンボロー		上、上、上、下	14,10,10,10	ライトキックコンボの派生技
RLキック~左構え	➡	上、中	14,17	
RLキック~右構え		上、中	14,20	
右掛け蹴り~右足上げ	⇨	上	20	
右掛け蹴り~中段右蹴り		上、中	20,15	
ファイヤークラッカー		下、上	7,22	2発目ヒット時チェンジ可
右半月蹴り~右構え	⇦	上	28	
前足刈り（まえあしがり）		下	10	
フェイント踵落とし		中	30	
踵落とし	立ち途中	中、中	13,15	右構えになる
バズーカーキック	➡	上	30	
ライジングブレード	⇨☆⇩	中	23	ヒット時チェンジ可
レフトキックコンボ		上、中、中、上	15,12,10,25	4発目ヒット時チェンジ可
レフトキックコンボ2発目~右掛け蹴り		上、中、上	15,12,20	ここで止めるとライトフラミンゴへ レバー前入れで左構えへ レフトキックコンボの派生技
レフトキックコンボ2発目~右掛け蹴り~右中段蹴り		上、中、上、中	15,12,20,15	レフトキックコンボの派生技
レフトキックコンボ3発目~右掛け蹴り		上、中、中、上	15,12,10,20	ここで止めるとライトフラミンゴへ レバー前入れで左構えへ レフトキックコンボの派生技
レフトキックコンボ3発目~右掛け蹴り~右中段蹴り		上、中、中、上、中	15,12,10,20,15	レフトキックコンボの派生技
レフトキックコンボロー	⇩	上、中、下	15,12,7	
レフトキックコンボロー~右掛け蹴り		上、中、下、上	15,12,7,13	ここで止めるとライトフラミンゴへ レバー前入れで左構えへ レフトキックコンボローの派生技
レフトキックコンボロー~右掛け蹴り~右中段蹴り	⇩	上、中、下、上、中	15,12,7,13,15	レフトキックコンボローの派生技
サイドキックコンボ		中、中	17,21	
ハンティングホーク		中、中、上	15,14,25	
エアファング		中	15,28	
回転踵落し~右構え	➡	中	30	
ヒールエクスプロージョン		ガード不能	40	⇦⬅でキャンセル左足上げ構えになる
ステップインサイドキック	⇨または⇨☆⇩	中	22	
飛び横蹴り~レフトフラミンゴ	⇧	上	20	
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
構えチェンジ~背中向け		特殊動作		右構えの背中向きになる
左構え背中向けから構えチェンジ	左構え背中を向け中に	特殊動作		右構えになる
ハイバックブロー	⇦	上	12	
ライトフラミンゴフェイント	⇨☆	特殊動作		何もしないと右構えに戻る
スマッシュロー&ライトハイ	⇩	特中、上	12,13	2発目以降何もしないと右構えに戻る
プラズマブレード	左構え背中を向け中に	中	20	ヒット時チェンジ可
右構え時のコマンド				
構えチェンジ		特殊動作		
ライトフラミンゴフェイント	➡☆	特殊動作		何もしないと右構えに戻る
ジャブストレート		上、中	10,12	
ライトニングブロー		上、上、中	6,10,12	左構えに戻る
ライトリバースキック		上、上	15,27	でライトフラミンゴになる　右構えに戻る
チェーンソーヒール		上、中	15,20	
スピンキック	⇦	上	32	
プラズマブレード	⇨	中	20	
カットバック	⇨➡	中、上	18,20	
ダブルスクリュー		下、上	15,40	2発目相手ガードすると横向きになる　左構えに戻る
ローリングライトキック		上	36	クリーンヒット時の攻撃力は54　左構えに戻る
左半月蹴り（ひだりはんげつげり）	⇦	上	28	左構えに戻る
セットアップ~レフトフラミンゴ	⇨	上	18	
セットアップ~右構えの背中向け	⇨⬅	上	18	
ヒールナイフ	⇨	上、下	18,20	左構えに戻る
ハンティングソバット	⇨➡	上	25	
構えチェンジ~背中向け		特殊動作		左構えの背中向けになる
右構えの背中向けから構えチェンジ	右構え背中向け中に	特殊動作		左構えになる
ライトサイドキック		中	12	
ライトリバースキックコンボ		上、上、上	6,15,27	左構えに戻る　2発目で ライトフラミンゴになる　右構えに戻る
ライトPKコンボ		上、上	6,25	左構えに戻る

白頭山（ペク・トー・サン）

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ダブルジャブ		上、上	5,8	
バックナックル	⇨	上	12	
バックナックルコンビネーション		上、上	12,21	
バタフライキック		上、上、中、上	15,12,12,25	小ジャンプからも出る
バタフライニードル	⬇	上、上、中、下	15,12,12,10	小ジャンプからも出る
スマッシュキック		上、上、下	15,12,5	
ブレイクニードル		上、下	15,8	
ブラックウイドー		上、上、上、中、中	15,12,15,18,10	小ジャンプからも出る　5発目を or で キャンセルしてフラミンゴへシフト可
キリングブレード	⇨⇨➡	中	30	
ヒールナイフ	➡	中、中	22,10	2発目を or でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
アルバトロス	立ち上がり途中に	中、中、中	13,16,10	でも出せる（攻撃力15,25 10） 3発目を or でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ペクラッシュ	⬇（または）	下、中、中、中	7(10),10,15,25	4発目を or でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ペクラッシュニードル	⬇（または⇩）⬇	下、中、中、下	7(10),10,15,15	
ハンマーヒール	⇨➡	中	15	
ハンティングホーク		中、中、上	15,8,25	

P.S.KEYWORD G ■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンは が左パンチ、 が右パンチ、 が左キック、 が右キックボタンを押した状態を示します。横移動は⇧か⇩の方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。





惑（マドイ）	➡☆	不惑キャンセル		背中を向くだけ
不憂（ウレイナシ）		ガード不能（自殺技）	60	
日向砲（ひゅうがほう）		中	30	ヒット時チェンジ可
華輪（かりん）	⬅	軸ずらし		体力消耗技（8ずつ体力が減る）
千覚無空舞（せんがくぶくうぶ）	千覚中に⬅または➡	ワープ技		ワープ
連獄剣（れんごくけん）	☆	ガード不能	15	レバーを離すと斬る・15,23,27,43,65,107,一歩歩くことにダメージが上がる（6歩まで）
華厳（けごん）	しゃがんだ状態から⇨	ガード不能	20	
草薙砲（くさなぎほう）	⇨⇨	中、上、中	30,40,30	3発目ヒット時チェンジ可
卍裏拳・壱（まんじうらけん・いち）	⇨	上	12	ヒット後相手が後ろを向く
卍裏拳・弐（まんじうらけん・に）	背を向けて	上	15	ヒット後相手が後ろを向く
千覚卍菊（せんがくまんじぎく）	卍あぐら中に	中	10	
千覚日向砲（せんがくひゅうがほう）	卍あぐら中に	中	30	ヒット時チェンジ可
震電（しんでん）	⇨〜	上、中〜	12,10,12,12,14,15	
弾割り（はじきわり）	⇨⇨	中、ガード不能	20,18	
鬼薊（おにあざみ）		中、上、上、中	15,12,12,24	ディレイ可
紫電（しでん）		中、上	15,12	
地雷刃（じらいば）	⇩でキャンセル	ガード不能	20	
卍裏跳蹴り（まんじうらとびげり）	⇧（または⇗または⇖）	中	前25 上25 後17	
忍法陽炎・裏（にんぽうかげろう・うら）	➡	中	22	
御霊削り（みたまけずり）	忍法陽炎・裏中にまたは無想中に	投げ技		体力を奪い自分回復
御霊返し（みたまがえし）	忍法陽炎・裏中に➡または無想中に➡	投げ技		体力を減らし相手側回復
地雷走り（じらいばしり）	地雷刃中に➡or⬅	ガード不能	15,15,15	
跳ね地雷（はねじらい）	地雷刃中に⇖or⇧or⇗	ガード不能	25	
紫電菊（しでんぎく）	〜	中、上、中〜	15,12,10,10,12,12,14,15	
虚空襲剣（きょうくうしゅうけん）	⇦	ガード不能	35	
朧車（おぼろぐるま）	⇩⇨	ガード不能	15,28	
毒溜め（どくだめ）	⬅	特殊動作		
毒霧（どくぎり）	毒溜め中にボタンどれか押す	ガード不能	35	
卍血桜（まんじちざくら）	⇩〜	ガード不能	3,3,3,3,3	
吉光ブレード	⇦	ガード不能	25	
黄泉駆け（よみがけ）	⇨➡	中	18	カウンターヒット後で座る（カウンターヒット時は投げ扱いになる）
スイープキック	⬇☆	下	12	
無想（むそう）	横移動中に	特殊動作		
転生（てんせい）	無想中に	ガード不能	10	
地雷砲（じらいほう）	地雷刃中に	中	30	
銅閃華（どうせんか）	卍車中に	特殊中	2	卍車からの派生(卍葛)
鋼閃華（こうせんか）	銅閃華中に	中	20	卍車からの派生(卍車)
金閃華（きんせんか）	銀閃華中に	ガード不能	15	卍車からの派生（連獄剣）
銀閃華（ぎんせんか）	銅閃華中に	特殊中	15	卍車からの派生(バク転)
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
地雷刃〜卍あぐら	地雷刃中に⇩	特殊動作		
仰向けダウン〜卍あぐら	仰向けダウン中に	特殊動作		
卍車〜日向砲		中、中	10,30	2発目ヒット時チェンジ可
流雪（りゅうせつ）	横移動中に	上	21	
一輪掘り（いちりんぼり）	⇩	ガード不能	12	クリーンヒット時18
否・旋風剣（いな・せんぷうけん）		特殊動作		
合掌（がっしょう）	横移動中に	中	21	
社（やしろ）	横移動中に	中	20	ヒット時チェンジ可
頭蓋（ずがい）	地雷刃中に	上	22	
バレリーナキック〜日向砲	⇩	上、中	30,30	2発目ヒット時チェンジ可
ステップインアッパー		中	13	ヒット時チェンジ可
卍華輪（まんじかりん）	⇦	上、軸ずらし	10	忍法卍葛の何発目からでもシフト可
10連コンボの派生		上、上、中、上、ガード不能	20,20,5,6,30	

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
双破（ふたば）	接近して		投げ技	30	
雫（しずく）	接近して		投げ技	30	
地獄車（じごくぐるま）	相手の左側で接近してor		投げ技	15,25	
傀儡舞い（くぐつまい）	相手の右側で接近してor		投げ技	15,25	
忍法風塵（にんぽうふうじん）	背後から接近してまたは	×	投げ技	70	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
忍法櫓落し（にんぽうやぐらおとし）	⇩⇗⬅		投げ技	50	
下段さばき	⇧（または）または（または）		返し技		

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ〜ダウン攻撃	全キャラ〜全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

ウイングブレード	⇨☆⇩	中	25	ヒット時チェンジ可
ブレイクブレード		上、下、中	15,8,25	3発目ヒット時チェンジ可
トリプルスレット	➡	中、上、上	30,15,15	
スターライトブレード	⇗☆⇩	上、下、中	25,8,25	小ジャンプ後ボタン入力 3発目ヒット時チェンジ可
ウェイブニードル	立ち上がり途中に	上、中、下	12,10,10	
ヒートディストラクション	立ち上がり途中に	上、上、中、中	12,15,18,10	4発目をorでキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中に	上、上、中、上、上	12,15,18,15,15	
フラミンゴ		軸ずらし		
フラミンゴムーブ	フラミンゴ中に➡or⬅or⬆or⬇	軸ずらし		
ヒールハンター	フラミンゴ中またはの⬅	上	21	
ヒールカッター	フラミンゴ中に	中	15	
マッハニードル	フラミンゴ中（oror）	下	7	
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中	中、中、下	15,15,10	
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中	中、上、中、中	15,10,18,10	4発目をorでキャンセルしてフラミンゴへシフト可
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中	中、上、中、上、上	15,10,18,15,15	
スネイクキック	⬇（または⇩）⇩	下、下、下	12,7,7	
スネイクブレード	⬇（または⇩）	下、下、中	12,7,15	3発目ヒット時チェンジ可
トリックスマッシュ	⇗☆	中、上	25,20	小ジャンプ後ボタン入力
トリックニードル	⇗☆⇩	上、下	25,8	小ジャンプ後ボタン入力
シルバーマンティス		上、上、上、中、上、上	15,12,15,18,15,15	
フレイムホーク	立ち上がり途中に	中、中、上、上	13,16,15,15	でも出せる（攻撃力15,25,15,15）
ヒールエクスプロージョン		ガード不能	40	⇦⬅でキャンセル可 フラミンゴへ
ボーンスティンガー		上	22	
ボトルカット		上	15	
ステルスニードル		中	17	
フラッシングハルバート		上、上	12,12	終了時に⬅or➡でフラミンゴへシフト可
レイスハンマー	横移動中に	中	8	
ヒールランス		中	14	
ヒールアクス		中	17	
ワンツーパンチ〜バタフライキック		上、上、上、上、中、上	5,10,15,12,12,25	3発目を⇦or⇨でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ワンツーパンチ〜バタフライニードル	⇩	上、上、上、上、中、下	5,10,15,12,12,10	3発目を⇦or⇨でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ワンツーパンチ〜ウイングブレード		上、上、上、下、中	5,10,15,8,25	3発目を⇦or⇨でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ワンツーパンチ〜ブラックウイドー		上、上、上、上、上、中、中	5,10,15,12,15,18,10	3発目を⇦or⇨でキャンセルしてフラミンゴへシフト可
ワンツーパンチ〜シルバーマンティス		上、上、上、上、上、中、上、上	5,10,15,12,15,18,15,15	3発目を⇦or⇨でキャンセルしてフラミンゴへシフト可

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ハンマーヘッドスロー	接近して		投げ技	30	
ブルーシャークスロー	接近して		投げ技	30	
ポートサイドスロー	相手の左側でor		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
スターボードサイドスロー	相手の右側でor		投げ技	40	
スターフィッシュスロー	背後から接近してまたは	×	投げ技	50	
	背を向けてまたは	または	投げ技		
ソードフィッシュスロー	接近して		投げ技	30	
コブラバイトスロー	接近して⇨➡		投げ技	30	
ホールブレーカー	接近して⇨		投げ技	30	
パリング	相手のパンチ攻撃に合わせて⇦		返し技		⬅でフラミンゴへシフト

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ〜ダウン攻撃	全キャラ〜全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

吉光

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
忍法陽炎（にんぽうかげろう）		中	30	
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	忍法陽炎中に	上	40	
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬅	上、上、上、上、上、上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍変（にんぽうまんじそう）		下、下、下、下、下	12,7,7,5,5	
三散華（さざんか）		上、上、上	20,20,21	
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	⇗	中	10	
吹雪（ふぶき）	⇨⇨	中	20	
倒木蹴（とうぼくしゅう）	忍法卍変中に⇨	中	12	
斬哭剣（ざんこくけん）		ガード不能	10	
絶鳴剣（ぜつめいけん）	⇦⬅	ガード不能	90	
稲妻（いなずま）		上、中	30,30	
露払い（つゆばらい）	しゃがみ前進し始めに	下	12	
PKコンボ		上、上	12,21	
PDKコンボ	⬇	上、下	12,8	
卍あぐら	⬇			
千覚（せんがく）	卍あぐら中にレバーニュートラル	体力回復		5ずつ回復する
飛空剣（ひくうけん）	前大ジャンプし始めに	飛空襲剣準備モーション		
飛空襲剣（ひくうしゅうけん）	飛空剣中に⬇	ガード不能	25	飛空時間によって攻撃力が変わる25,30,40
旋風剣（せんぷうけん）	⇦⬅☆	ガード不能	30	絶命剣のモーションが始まったらすぐレバーをニュートラルで左パンチを押す
忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）		中、中、中、中、中、中	10,10,12,12,14,15	
不惑（マドイナシ）	⇨➡	ガード不能	100	
極・不惑（ごく・まどいなし）	⇨➡⇨➡	ガード不能	100	

P.S.KEYWORD G 鉄拳TTの受け身はレバー受け身、ホタン受け身をあわせて5種類あり、着地と同時にパンチボタンで画面奥受け身、キックホタンで画面手前受け身、チェンジボタンで受け身交代、レバー前でクイック受け身、レバー後ろで後転受け身になります。その場起きはダウンしてからレバー⇧+連打。

巌　竜

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
閻魔突張り（えんまつっぱり）	➡	全て上段	12,10,8,5,5,5,5,5	
閻魔突張り（えんまつっぱり）		全て上段	12,10,8,5,5,5,5,5	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⬇	中	12	
四股クエイク	⬇	中	50	
巌竜（がんりゅう）コンボ		上、上、中	18,15,18	
もろ手振り		中	21	
もろ手アッパー	立ち上がり途中に	中	21	
もろ手ハンマー	または立ち上がり途中に	中、中	21,22or21,17	
のど輪コンボ	しゃがみ前進中に	中、中、中	9,12,12	
のど輪コンボ	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,12,12	
メガトン突張り		中	40	
サバ折シザース	（または➡）	中	17	
ヒップブレス		中	26	
突き出し	⬇	中、中、中、上	12,15,15,30	
歌舞伎張り手（かぶきはりて）	…	特中、下、下、…	15,15,10,…	無限に張り手を出せる
雷張り手（かみなりはりて）		下	12	
極悪かまし	⬅	ガード不能	90	⬇で股割りにシフト可（この股割りは横移動へシフトできない）
相撲ラッシュ（上段）	⬇ ➡	下、下、中、中、上	10,8,12,12,12	
相撲ラッシュ（中段）	⬇	下、下、中、中、中	10,8,12,12,15	
相撲ラッシュ（下段）	⬇ ⬇	下、下、中、中、下	10,8,12,12,8	
パンチエルボー	➡	上、中	14,12	
右アッパー→閻魔突っ張り		中、上、上、上	15,10,10,8	この後
				5発目からの閻魔突っ張りにつながる（すべて上段ダメージ8）
ちゃぶ台返し（ちゃぶだいがえし）	しゃがみ状態から	下	21	
かち上げ（かちあげ）		中	30	ヒット時チェンジ可
その場座り		特殊動作		
けたぐり		下	17	
ぶちかまし		中	28	
塩まき		中	15	ヒット時チェンジ可
漢張り手（おとこはりて）	横移動中に	上	30	
極悪張り手（おにはりて）	極悪かまし中に	中	12	
送りだし	or横移動中に	中	22	背後からヒットさせた場合、送りだし投げへシフト
漢突っ張り（おとこつっぱり）	その場座り中 orヒップブレス後に	中	27	
漢下段払い（おとこげだんはらい）	その場座り中 orヒップブレス後に orスプリングハンマーパンチ後に	下	12	クリーンヒット時18
股割り（またわり）	その場座り中⬇orヒップブレス後⬇ orスプリングハンマーパンチ後⬇	特殊動作		

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
抱き地蔵（だきじぞう）	接近して		投げ技	30	
体落とし	接近して		投げ技	28	
うわて投げ	相手の左側で接近してor		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
外小股（そとこまた）	相手の右側で接近してor		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
逆さ落し（さかさおとし）	背後から接近してまたは	×	投げ技	40	
	背を向けてまたは	または	投げ技		
顎砕き（あぎとくだき）	接近して➡		投げ技	35	
八双飛び（はっそうとび）	相手のパンチ攻撃に合わせてor	×	返し技		八双飛び発動後、追加で送りだし投げへ
送りだし投げ	八双飛び中 or背後から接近して or背後から接近して横移動中に	×	投げ技（打撃）	22	

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

ブライアン・フューリー

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ソーク・クラブ		上	26	
ワンツーローキック		上、上、下	6,8,13	
ストッピング		上	20	
ストッピングフェイントニー		上、中	20,12	
スライサー		中	36	
ガトリングコンビネーション		中、中、中、下	18,11,10,12	
ストッピングフェイントストレート		上、上	20,12	
ライジングコンビネーション		上、上、中、中	8,8,11,14	
クイックソバット		中、上	18,16	
スナイパーソバットコンボ		上、中、上	18,14,18	
サザンクロスコンビネーション		上、上、中	6,15,17	
レフトボディブロー		中	10	ライトニングブローの1発目
ライトニングブロー		中、中、中、中	10,15,12,11	技の途中にでライトボディブローにつながる
ライトボディブロー		中	18	
マッハパンチ	➡	上	30	
ダブルボディブロー		中、中	10,16	
ボディアッパー	立ち上がり途中に	中	18	ヒット後アトミックブローに派生する
アトミックブロー	立ち上がり途中にヒット後➡	中、投げ	18,21	
リフトアッパー	立ち上がり途中に	中	18	ヒット時チェンジ可
デビルクロー	横移動中に	上	33	
ブレイジングコンビネーション		上、上、中、下	6,8,11,12	

ガンジャック

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ヘルプレス		中	20	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⬇	中	12	ブラッドファンにシフト可
マシンガンナックル		下、下、下、下、下、中	15,15,15,15,15,40	
マシンガンナックルPJ	⬇	下、下、下、中	18,25,25,40	
ストレート→エルボー→アッパー		上、中、中	12,15,20	3発目ヒット時チェンジ可
ハンマーコンボ		上、上、中	18,15,18	
ダブルハンマー	または立ち上がり途中に	中、中	21,22または21,17	
スイングLナックル	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,12,15	
スイングRナックル	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,10,15	
メガトンパンチ		中	33	クリーンヒット時49
パワーシザース	（または➡または）	中	17	
ヒッププレス		中	26	
ワイルドスイング	⬇	中、中、中、上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	（その後レバー回転）	ガード不能	20,40,60,80,199	
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に	下、下、下、下	10,10,10,10	
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に	下、下、下、下	10,10,10,10	
その場しゃがみ		特殊動作		
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬇	下、下、中、中、下	10,8,12,12,8	
ハンマーラッシュミドル	⬇	下、下、中、中、中	10,8,12,12,15	
ハンマーラッシュハイ	⬇ ➡	下、下、中、中、上	10,8,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬇	中、中、下	15,12,8	ハンマーラッシュローのバリエーション
ハンマーラッシュミドル	⬇	中、中、中	15,12,15	ハンマーラッシュミドルのバリエーション
ハンマーラッシュハイ	⬇ ➡	中、中、上	15,12,12	ハンマーラッシュハイのバリエーション
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬇	中、下	10,8	ハンマーラッシュローのバリエーション
ハンマーラッシュミドル	⬇	中、中	15,10	ハンマーラッシュミドルのバリエーション スイングRナックルの3発目へシフト可
ハンマーラッシュハイ	⬇ ➡	中、上	10,12	ハンマーラッシュハイのバリエーション
ブラボーナックル		中	45	ヒット時チェンジ可
シザースメルトダウン	➡（または）	中、下	17,15	
シザースメガトン	➡（または）	中、中	17,25	
メルトダウン	しゃがんだ状態から	下	21	
シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に	中	35	
メガトンスィープ		下	25	
メガトンストライク	しゃがんだ状態から	下、中	10,25	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に	中	20	ヒット時チェンジ可
コサックコンボ		下、下、下、下、下、下	18,12,10,12,12,12	
アッパーラッシュ		中、中、中、中	10,15,10,15	
エクスプローダー		中	22	ヒット時チェンジ可
ダークネスカッター		ガード不能	101	
ヘッドスライディング	➡（または　）	中（後半下段）	25	
ダイブボマー	（で距離が伸びる）	ガード不能	60	距離でダメージが変化する（60　70　80）
ライトニングハンド		下	12	
チェルノ	しゃがみ状態で	下	21	
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
ピボットガン		上、上、上、上、上	7,5,5,5,21	
ピボットガン・アサルト		中	27	
ピボットガン・スナイプ	横移動中に	上	22	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ジゾークラッシュ	接近して		投げ技	35	
リフトアップスラム	接近して		投げ技	30	
サイドリフトスロー	相手の左側面で接近してまたは		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
ハンギングネックスロー	相手の右側面で接近してまたは		投げ技	40	
スパイナルクラッシュ	背後から接近して	×	投げ技	30,40	
デスシュート	背後から接近して	×	投げ技	70	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		
パイルドライバー	接近して➡		投げ技	58	
バックブリーカー	接近して⬅		投げ技	45	
ピラミッドドライバー	接近して➡		投げ技	40	
カタパルトスロー	接近して		投げ技	30	
カタパルトスロープラス	接近して		投げ技	30	
バニッシュメントドロップ	接近して		投げ技	30	
バニッシュメントメガトン	接近して	×	投げ技	33	クリーンヒット時49　ヒット直前に　でガード可
スラッピングダウン	接近して		投げ技	32	
ジョーブレーカー	接近して➡		投げ技	35	
ヘルプレス		×	投げ技	25	正面で接近したときのみ投げになる
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まった後に	×	投げ技	10	
GUNボム	相手しゃがみ中に接近してまたは		下段投げ	40	

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する



巌竜
ガンジャック
ブライアン

P.S.KEYWORD G ■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、は短く入れた状態を示します。ボタンはが左パンチ、が右パンチ、が左キック、が右キックボタンを押した状態を示します。横移動はかの方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。

雷光中段脚（らいこうちゅうだんきゃく）	➡[illegible]	上、中、中、中、中	30,12,12,8,15	3発目からディレイ可　5発目後⬆or⬇で鶴構えへ
弧流腿（こりゅうたい）	[illegible]	中	25	
綜爪牙（そうそうが）	☆[illegible]	上、上、中、中	3発目25　4発目30　ガード崩し	1発目がヒットした場合⬇で雷光中（下）段脚の3発目へ
妃睡鳥（ひすいちょう）	⬅[illegible]	特殊動作		
鳳凰旋風脚（ほうおうせんぷうきゃく）	妃睡鳥中に[illegible]	ガード不能	90	
鷹爪連脚（ようそうれんきゃく）	妃睡鳥中に[illegible]	中、中、中、中	15,15,15,15	鳳凰旋風脚につながる
伏寝弧流腿（ふくしんこりゅうたい）	相手足側でうつ伏せから[illegible]	中	18	うつ伏せになる
伏寝掃腿（ふくしんそうたい）	相手足側でうつ伏せから[illegible]	下	10	仰向けになる　[illegible]中に[illegible]で後掃燕舞 1発目で止めなおかつクリーンヒットした場合15
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇[illegible]	特殊動作		うつ伏せになる
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て[illegible]	特殊動作		仰向けになる
雷光跳脚（らいこうちょうきゃく）	[illegible]	中	30	ガード後ひるみ
伏寝滑（ふくしんかつ）	相手頭側でうつ伏せから[illegible]	下	15	仰向けになる
巻閃連脚（けんざんれんきゃく）	[illegible]	下、下、中	7,7,35	うつ伏せになる
燕尾落（えんびらく）	[illegible]or[illegible]	中	15	
背身燕尾落（えんびらく）	背中を向け[illegible]or[illegible]	中	15	
石頭（せきとう）	⬅[illegible]	中	30	
酔歩（すいほ）	[illegible]または相手のパンチ攻撃に合わせて[illegible]	返し技（特殊動作）		
うつ伏せに寝る	⬇[illegible]	特殊動作		相手足側うつ伏せに寝る
酔歩腿（すいほたい）	酔歩中に[illegible]	下	15	
酔虎撃（すいきょげき）	酔歩中に[illegible]	中	25	レバー➡入れで酔歩へ
転身崩墜（てんしんほうつい）	[illegible]	中	18,20	ヒット時チェンジ可
気合溜め（きあいだめ）	[illegible]	特殊動作		1発目がカウンター扱いになる　チャージ発動中はガードできない
酔還拳（すいれんけん）	横移動中に[illegible]or酔歩中に[illegible]	中、上	15,18	レバー➡入れで酔歩へ
虚飲（きょいん）	酔歩中に[illegible]	体力回復		
蛇双拳（じゃそうけん）	[illegible]	上、上	13,10	レバー➡入れで鶴構えへ　⬇or⬆で豹構えへ
蛇掌拳（じゃしょうけん）	横移動中に[illegible]	上	18	レバー➡入れで虎構えへ　⬇or⬆で龍構えへ
酔虎撃（すいこげき）	[illegible]	上	24	レバー➡入れで酔歩へ
横移動～背刃落（はいじんらく）	横移動中に[illegible]	中	15	単発
妃睡鳥～旋風連脚	妃睡鳥中に[illegible]	中	30	⬆で3回つながる。キック中⬇で寝る　鷹爪連脚からも可
龍声1発目～蛇の構え	☆[illegible]後に[illegible]or[illegible]	中		
龍声2発目～龍の構え	⇨☆[illegible]後に⇧or⇩	中、中		
龍声3発目～豹の構え	⇨☆[illegible]後に⇧or⇩	中、中、中		
龍声4発目～虎の構え	⇨☆[illegible]後に⇧or⇩	中、中、中、中		
龍声中段脚～鶴の構え	☆[illegible]後に[illegible]or[illegible]	中、中、中、中、中		
雷光中段脚～鶴の構え	[illegible]or[illegible]	上、中、中、中		
五形拳　蛇の構え（へびのかまえ）	横移動中に[illegible]or[illegible]	特殊構え		龍構え中に[illegible]or豹構え中に[illegible]or虎構え中に[illegible]or鶴構え中に[illegible]でも出せる
蛇突連撃（じゃとつれんげき）	蛇の構え中に[illegible]	中、下、下	15,10,15	1、2発目で止めて入れっぱなしで龍の構えになる　3発目のあと入れっぱなしで豹の構えになる　3発目ディレイ可
蛇武（じゃぶ）	蛇の構え中に[illegible]	上、上、上、上、上、上	13,10,8,6,5,5	コンボの途中で止めて➡入れっぱなしで蛇の構えへシフトする
巻閃脚（けんざんきゃく）	蛇の構え中に[illegible]	中	30	うつ伏せになる
蛇尾（じゃび）	蛇の構え中に[illegible]	下	11	
五形拳　龍の構え（りゅうのかまえ）	蛇の構え中に[illegible]or龍声2発目[illegible]or[illegible]	特殊構え		
龍咆（りゅうほう）	龍の構え中に[illegible]	中	20	虎構え中に⇧でも出せる
龍牙（りゅうが）	龍の構え中に[illegible]	中	25	➡入れっぱなしで虎の構えへシフトする
龍尾（りゅうび）	龍の構え中に[illegible]	上、下	28,20	➡入れっぱなしで虎の構えへシフトする
龍牙連撃（りゅうがれんげき）	龍の構え中に[illegible]	上、中、中、上	15,12,5,17	
龍の構え～狼牙揺震撃	龍の構え中に[illegible]	上、中、中、上、中	15,12,5,17,20	
龍の構え～狼牙虎蹲山	龍の構え中に[illegible]	上、中、中、上、下	15,12,5,17,10	
五形拳　豹の構え（ひょうのかまえ）	蛇の構え中に[illegible]or龍声3発目[illegible]or[illegible]	特殊構え		
豹手（ひょうしゅ）	豹の構え中に[illegible]	中	25	鶴構え中に⇧でも出せる
豹双爪（ひょうそうそう）	豹の構え中に[illegible]	下、上	10,28	ガードされると綜爪牙2発目に派生する
豹掃腿（ひょうそうたい）	豹の構え中に[illegible]	下	18	
豹の構え～雷光中段脚	豹の構え中に[illegible]	上、中、中、中、中	26,12,12,8,15	ガードorヒット後、[illegible]で妃睡鳥へ派生
豹の構え～雷光下段脚	豹の構え中に[illegible]	上、中、中、中、下	26,12,12,8,15	5発目後⬆or⬇で鶴構えへ
五形拳　虎の構え（とらのかまえ）	龍の構え中に[illegible]or龍声4発目[illegible]or[illegible]	特殊構え		
西虎爪（さいこそう）	虎の構え中に[illegible]	中	25	
東虎爪（とうこそう）	虎の構え中に[illegible]	中	26	
虎掃腿（こそうたい）	虎の構え中に[illegible]	下	20	
虎旋脚（こせんきゃく）	虎の構え中に[illegible]	上	32	
虎旋脚～龍声中段脚	虎の構え中に[illegible]	上、中、中、中、中、中	32,8,8,8,8,15	
虎旋脚～龍声下段脚	虎の構え中に[illegible]	上、中、中、中、中、下	32,8,8,8,8,15	3発目ディレイ可　その場合の2発目の攻撃力は8龍声と同様に各種構えへシフト可
五形拳　鶴の構え（つるのかまえ）	豹の構え中に[illegible]or龍声中段脚[illegible]or雷光中段脚後[illegible]or[illegible]	特殊構え		3発目ディレイ可　その場合の2発目の攻撃力は8龍声と同様に各種構えへシフト可
鶴爪（かくそう）	鶴の構え中に[illegible]	下	20	
鉄鶴連撃（ちょうかくれんげき）	鶴の構え中に[illegible]	中、下、中、中	21,10,10,15	
鶴突（かくとつ）	鶴の構え中に[illegible]	中	27	2、3、4発目ディレイ可
鶴翼（かくよく）	鶴の構え中に[illegible]	上	30	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
飛空脚	接近して[illegible]	[illegible]	投げ技	30	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
衿締め（えりじめ）	接近して[illegible]	[illegible]	投げ技	30	
回身倒（かいしんとう）	相手の左側面で接近して[illegible]または[illegible]	[illegible]	投げ技	40	
閃光乱舞脚（せんこうらんぶきゃく）	相手の右側面で接近して[illegible]または[illegible]	[illegible]	投げ技	5,10,25	
押し倒し	背後から接近して[illegible]または[illegible]	×	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて[illegible]または[illegible]	[illegible]または[illegible]	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げ技が変わる　投げ掴み後は振り向かない
払い倒し（はらいたおし）	接近して⇨➡[illegible]	[illegible]	投げ技	33	
倒落肘（とうらくちゅう）	[illegible]	[illegible]	投げ技	35	
瓶酔（へいすい）	龍の構え中に[illegible]または蛇構え中に[illegible]	[illegible]	投げ技	33	瓶酔中に[illegible]で酔歩へ
下段さばき	[illegible]（または[illegible]）[illegible]または[illegible]（または[illegible]）[illegible]		返し技		成功すると26フレーム有利
酔歩（すいほ）	➡[illegible]		返し技		レイ専用、上中段パンチ当て身

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラー～全キャラ	[illegible]+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

ガトリングブラスワン	[illegible]	中、中、中、中	18,11,10,14	、
ストッピングトリプルパンチ	⇦[illegible]	上、上、中、中	20,12,11,14	
ファントムクロー	横移動中に[illegible]	中	28	カウンターヒット時よろけ
スネークファング	[illegible]or[illegible]or⬇[illegible]	中、中	14,21	"
スナイパーソバット	⇧または[illegible]	中	25	
フライングヒール	⇧または[illegible]	中	21,22	
ニークラッシュ	立ち上がり途中に[illegible]	中	22	
ダブルニークラッシュ	立ち上がり途中に[illegible]	中、中	22,16	
クイックローキック	[illegible]	下	9	
レッグスラッシュ	[illegible]	中	23	
スネークコンビネーション	[illegible]	上、上、上、上、上	6,15,21,17,21	最後はマッハパンチ　3発目中に[illegible]で3発目をキャンセルできる　4発目中に[illegible]or[illegible]で4発目をキャンセルして横移動する
スネークエッジ	[illegible]	下	17	サイクロンエッジモーション変更
サイドハンマー	横移動中に[illegible]	上	26	
グラビトンハンマー	⇦[illegible]	ガード不能	60	
クイックグラビトンハンマー	⇨[illegible]	ガード不能	21	
スウェー	[illegible]⬅	特殊動作		
スウェー＆スマッシュ	[illegible]	上	21	ヒット時相手浮く
サザンクロスブラスワン	[illegible]	上、上、中、上	6,15,17,16	
ライトバックナックル	⇦[illegible]	上	16	⇨[illegible]でキャンセル
ダブルバックナックル	[illegible]	上、上	16,17	1発目中に[illegible]で1発目をキャンセルできる　2発目中に[illegible]or[illegible]で2発目をキャンセルして横移動する
マッハコンビネーション	[illegible]	上、上、上	16,17,21	1発目中に[illegible]で1発目をキャンセルできる　2発目中に[illegible]or[illegible]で2発目をキャンセルして横移動する
スラッシュコンビネーション（A）	⇦[illegible]	上、中	16,23	一発目中に⇨[illegible]でキャンセル
スラッシュコンビネーション（B）	[illegible]	上、上、中	16,17,23	1発目中に[illegible]で1発目をキャンセルできる　2発目中に[illegible]or[illegible]で2発目をキャンセルして横移動する　2発目をキャンセルしてもレッグスラッシュは出せる
アトミックコンビネーション（A）	[illegible]	上、上、上、中	6,15,21,23	3発目中に⇨[illegible]でキャンセル
アトミックコンビネーション（B）	[illegible]	上、上、上、上、中	6,15,21,17,23	3発目中に[illegible]で3発目をキャンセルできる　4発目に[illegible]or[illegible]で4発目をキャンセルして横移動する　4発目をキャンセルしてもレッグスラッシュは出せる
フリーズコンビネーション	⇦[illegible]	上、上、中、下	20,12,11,12	
ショートアッパー	立ち上がり途中に[illegible]	中	12	
サイドロー	[illegible]	下	15	
フライングニールキック	[illegible]⬅[illegible]	上	25	
気合溜め（きあいだめ）	[illegible]	特殊動作		1発目がカウンター扱いになる　チャージ発動中はガードできない
ニーブレイク	⇦[illegible]	中	17	
挑発	[illegible]	中	0	
スネークスラッシュ	⇨⇨➡[illegible]	中	30	
マッハキック	⇦➡[illegible]	上	32	
チョッピングエルボー	[illegible]	中	22	22ヒット時チェンジ可
ストマックブロー	[illegible]	中	18	
バックスピンミドルキック	⇨[illegible]	中	22	
トルネードキック	立ち上がり途中に[illegible]	上	28	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
DDT	接近して[illegible]	[illegible]	投げ技	30	
落下式ブレーンバスター	接近して[illegible]	[illegible]	投げ技	30	
フリーフォール	相手の左側面で接近して[illegible]または[illegible]	[illegible]	投げ技	40	
ニーブラスト	相手の右側面で接近して[illegible]または[illegible]	[illegible]	投げ技	40	
ハンマースロー	背後から接近して[illegible]または[illegible]	×	投げ技	60	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
背中向きからの投げ掴み	背を向けて[illegible]または[illegible]	[illegible]または[illegible]	投げ技		投げ掴み後は振り向く
デスメッセンジャー	⬇[illegible]	[illegible]	投げ技	10,8,27	
下段さばき	☆（または[illegible]）[illegible]または[illegible]（または[illegible]）[illegible]		返し技		
パリング	⇦[illegible]		返し技		パンチ技専用さばき　追加[illegible]で攻撃可さばく技によって攻撃が変わる

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラー～全キャラ	[illegible]+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

雷　武龍（レイ・ウーロン）

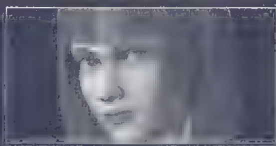
立ち換え時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
寝る	⬇（または⇩）[illegible]	特殊動作		
跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	相手頭側で寝た状態で[illegible]	中	21	ヒット時チェンジ可
跳ね起き	相手足側寝た状態で[illegible]	中	20	
伏寝後掃燕舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）	相手頭側で寝た状態で[illegible]	下、上	7（10）,21	1発目で止めなおかつクリーンヒットした場合10
背を向ける	⬅（または⇦）[illegible]	特殊動作		
背身打（はいしんだ）	背中を向け[illegible]	上	12	
背身下掃打（はいしんかそうだ）	背中を向け⬇（または[illegible]）[illegible]	下	8	
背身崩墜（はいしんほうつい）	背中を向け[illegible]	中	20	ヒット時チェンジ可
背身腿（はいしんたい）	背中を向け[illegible]	中	15	
背刃落（はいじんらく）	背中を向け[illegible]	中、中、中	15,15,15	背中を向ける
背身後掃燕舞（はいしんこうそうえんぶ）	背中を向け⬇（または[illegible]）[illegible]	下、上	10（15）,35	1発目後⬇or⬆で蛇構えへ　1発目で止めなおかつクリーンヒットした場合15
後掃燕舞（こうそうえんぶ）	[illegible]	下、上	10,25	1発目後⬇or⬆で蛇構えへ　1発目で止めなおかつクリーンヒットした場合15
転身連咆（てんしんれんほう）	[illegible]	上、上	18,18	背中を向ける
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	[illegible]	中	30	⬆で3回つながる。キック中⬇で寝る
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	➡（または⇨）[illegible]	中	30	⬆で3回つながる。キック中⬇で寝る
龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）	⇨☆[illegible]	中、中、中、中、下	10,8,8,8,15	2発目ディレイ可　その場合の1発目の攻撃力は8
龍声中段脚（りゅうせいちゅうだんきゃく）	⇨☆[illegible]	中、中、中、中、中	10,8,8,8,15	2発目ディレイ可　その場合の1発目の攻撃力は8
狼牙揺震撃（ろうがようしんげき）	☆[illegible]	上、中、中、上、中	15,12,5,17,20	
狼牙虎蹲山（ろうがこそんざん）	☆[illegible]⬇[illegible]	上、中、中、上、下	15,12,5,17,10	
揺震撃（ようしんげき）	⇨☆[illegible]	上、中	35,20	
虎蹲山（こそんざん）	⇨☆[illegible]⬇[illegible]	上、下	35,10	
虚環脚（きょかんきゃく）	[illegible]	上、下	28,20	背中を向ける
雷光下段脚（らいこうげだんきゃく）	➡[illegible]	上、中、中、中、下	30,12,12,8,15	3、4発目ディレイ可

P.S.KEYWORD G　鉄拳TTの受け身はレバー受け身、ボタン受け身をあわせて5種類あり、着地と同時にパンチボタンで画面奥受け身、キックボタンで画面手前受け身、チェンジボタンで受け身交代、レバー前でクイック受け身、レバー後ろで後転受け身になります。その場起きはダウンしてからレバー⇧+[illegible]連打。

掌握（しょうあく）	接近して⇩⇘⇨		投げ技	15	
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中に		投げ技	30	抜けられると自分にダメージ5
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	掌握中に		投げ技	20	抜けられると自分にダメージ5
裏閂鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中に		投げ技	25	抜けられると自分にダメージ20
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中に		投げ技	25	抜けられると自分にダメージ20
閂投げ（かんぬき投げ）	立逆脇固中に		投げ技	30	抜けられると自分にダメージ20
腕拉立十字固（うでひしぎたちじゅうじがため）	掌握中に		投げ技	30	抜けられると自分にダメージ5
腕拉裏十字固（うでひしぎうらじゅうじがため）	腕拉立十字固中に		投げ技	35	抜けられると自分にダメージ10
前方回転腕絡（ぜんぽうかいてんうでがらみ）	腕拉立十字固中に		投げ技	32	抜けられると自分にダメージ10

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	＋チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する



ニーナ・ウィリアムズ

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上、上	4,10	でレフトハイキックがつながる レバー前入れで攻撃力が5,10
双掌破（そうしょうは）	➡または または立ち途中に	中	20,30,20	クリーンヒット時の攻撃力は30 (⇦➡はクリーンヒットしない)
トリプルスマッシュ	（⇧）	上（中）、上、上	4,10(15),15	で始動した場合２発目の攻撃力は15
ダブルスマッシュ		上、上	10,15	
ＰＫコンボ		上、上	10,20	
ＰＤＫコンボ	⬇	上、下	10,10	
ニールキック	⇩⇘➡（または⇨⇦）	中	20	クリーンヒット時 30ガードorヒットさせないとダメージ5減る
フラッシュコンボ	⇧	中、上、上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ	⇧	中、上、上、上	10,6,8,15	
アッパーストレート		中、上	10,15	最後にでトリプルスマッシュに派生する
ハンティングキックコンボ	⇙	上、下、上	20,10,14	
レイブキック	☆またはしゃがんだ状態から☆	特殊中、中	5,10	
ボーンカッター	⇨⇨⇨	中	20	相手立ち状態でヒットすると蟹挟みに派生する
ハンティングスワン	⇧（でキャンセル）	ガード不能	95	
レフトハイ&ライトハイキック		上、上	25,15	
シットスピン&ライトハイキック	⬇☆または☆	下、上	12,15	
ジェイルクラッシュ	（）⬇	上（中）、上、下、上	4,10(15),10,15	で始動した場合２発目の攻撃力が15になる
セメタリークラッシュ	（⇧）⬇	上（中）、上、下、中	4,10(15),10,10	で始動した場合２発目の攻撃力が15になる 4発目ヒット時チェンジ可
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	（⇧）➡	上（中）、上、上、上、中	4,10(15),6,6,20	で始動した場合２発目の攻撃力が15になる
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	（⇧）➡	上（中）、上、中	4,10(15),20	連撃双掌破のバリエーション
レッグブレイクコンボ	⬇（または⇩）⬇	下、下	12,7	
ディバインキャノン	⇩⬋または⇖	中	25	ヒット時チェンジ可
スライサー	⇖	下	7	
ディバインキャノンコンボ	⇖	下、中	7,21	2発目ヒット時チェンジ可
サイドステップスタッブ	⇖	中	20	クリーンヒット時の攻撃力30
スパイクコンボ&ライトハイキック		上、下、上	25,10,15	
スパイクコンボ&ライトアッパー		上、下、中	25,10,10	3発目ヒット時チェンジ可
スパイクコンボ&ライトローキック	⬇	上、下、下	25,10,7	
クリークアタックコンボ		中、上、上、下	10,12,6,8	中に または で横移動する ※
クリークアタック&レフトローキック	⬇	中、上、下	10,12,10	中に または で横移動する 4発目に or へシフト可 4発目の がヒットした場合はチェンジ可
クリークアタック&レフトハイキック		中、上、上	10,12,20	中に または で横移動する ※
クリークアタック&ライトハイキック	⇧	中、上、上	10,12,15	ディレイ可 中にまたはで横移動する ※
シェイクショット	横移動中に	中	15	※印の横移動からは出ない
リフトショット	横移動中に	中	15	※印の横移動から出せるようになった
ラピッドコンボ&レフトローキック		中、上、上、下	10,6,8,10	
ラピッドコンボ&双掌破	⇧➡	中、上、上、上、上、中	10,6,8,10,6,20	
ジャミングコンボ&ライトアッパー		上、下、中	15,15,10	レバー前入れ時は16,15,10 3発目ヒット時チェンジ可
ジャミングコンボ&ライトローキック	⬇	上、下、下	15,15,7	レバー前入れ時は16,15,7
ジャミングコンボ&ライトハイキック		上、下、上	15,15,15	レバー前入れ時は16,15,15
ランディングキック&ライトアッパー	☆⬇	下、中	25,10	2発目ヒット時チェンジ可
ランディングキック&レフトミドルキック	⇙☆⬇	下、中	25,15	
ランディングキック&ライトハイキック	⇙☆⬇	下、上	25,15	
レフトミドル&ライトハイキック	⇧	中、上	10,15	
フローズンキック	⬇（または⇩）	特殊中、中	8(10),15	
スパークコンボ	（⇧）	上（中）、上、上、下	4,10(15),6,8	で始動した場合２発目の攻撃力が15になる
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇（または⇩）	下、上	10(7),10	ディレイ可 バックスピンチョップ中に または でチョップをキャンセルし横移動する
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上、下	15,15	レバー前入れ時は16,15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇（または⇩）	下、中	12,10	2発目ヒット時チェンジ可
ＰＤＫコンボ&ライトアッパー	⬇	上、下、中	10,10,10	3発目ヒット時チェンジ可

アンナ・ウィリアムズ

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上、上	4,10	でレフトハイキックがつながる レバー前入れで攻撃力が5,10
双掌破（そうしょうは）	or立ち途中にor	中	20	クリーンヒット時30 ➡のダメージは25でクリーンヒットはない
トリプルスマッシュ	（）	上（中）、上、上	4,10(10),15	で始動した場合2発目の攻撃力は15
ダブルスマッシュ		上、上	10,15	
ＰＫコンボ		上、上	10,20	
ＰＤＫコンボ	⬇	上、下	10,10	
ニールキック		中	20(30)	クリーンヒット時30
フラッシュコンボ	⇧	中、上、上	10,10,6	4発目にで下段キックにシフト可 ダメージ8
ラピッドキックコンボ	⇧	中、上、上、上	10,6,8,15	
アッパーストレート	⇧	中、上	10,15	最後にでトリプルスマッシュに派生する
ハンティングキックコンボ	⇙（⇧）	上、下、上	20,10,14	3発目の入力後orでキャンセル横移動可能
レイブキック	☆または しゃがんだ状態から☆	特中、中	5,10	
ボーンカッター	⇨⇨⇨（または⇙）	上	13	のみ相手立ち状態でヒットすると蟹挟みに派生する。ヒット時で抜け
ハンティングスワン	⇧（でキャンセル）	ガード不能	95	
レフトハイ&ライトハイキック		上、上	25,15	
シットスピン&ライトハイキック	⬇☆または☆	下、上	12,15	
クリークアタックコンボ	⇧	中、上、上、下	10,12,6,8	
クリークアタック&レフトローキック	⇧⬇	中、上、下	10,12,10	
クリークアタック&レフトハイキック	⇧	中、上、上	10,12,20	
クリークアタック&ライトハイキック	⇧	中、上、上	10,12,15	3発目にディレイ可
レフトミドル&ライトハイキック	⇧	中、上	10,15	
フローズンキック	⬇（または⇩）	特中、中	8(10),15	
スパークコンボ	（⇧）⬅（⬋）	上（中）、上、上、下	4,10(15)6,8	で始動した場合2発目の攻撃力が15になる
ライトローキック&バックスピンチョップ	（またはしゃがみ中に）	特中、上	7(10),10	ディレイ可 バックスピンチョップ中に または でチョップをキャンセルし横移動する
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上、下	15,15	レバー前入れ時は16,15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇（または⇩）	下、中	12,10	2発目ヒット時チェンジ可
エンプレスヒール	⇩or⇧	下	16	
ピンタ	⬅	上	15	
往復ピンタ（おうふくぴんた）	⬅	上、上	15,18	
クイックサマーソルトキック	⬆（⬉or⬈）	中	21(13,22)	ヒット時チェンジ可
サマーソルトキック	⬇⬆（or⬉or⬈）	中	28(25,35)	
クロスカットソー	⬅	上、上、中	10,10,13	
コールドブレード	しゃがみ前進始め	下	18	
ライトハンドスタッブ	しゃがみから⇨	中	18	ヒット発生前に中段さばき効果
キャットスラスト	しゃがみから⇨	中	27	
ブラッディシザース		ガード不能	50	
ブラッディカオス	横移動中に	中、中	8,21	
カオステイル	横移動中に	下	12	
エクスキューショナー	⇨➡	上	21	
リフトショット	立ち途中に	中	15	
ガード崩し	⇧	ガード不能	0	
ツイスティングラッシュコンボ 1	（又は⇧）	上、上、上、上、上、上	4,10(15),6,15,12,17	（⇧）でスタートした場合は一発目は中段になる 5段目の 後 か でキャンセル横移動可
ツイスティングラッシュコンボ 2	（又は⇧）⬈	上、上、上、上、上、上	4,10(15),6,15,12,13	（⇧）でスタートした場合は一発目は中段になる 5段目の 後 か でキャンセル横移動可
ツイスティングラッシュコンボ 3	（又は⇧）	上、上、上、上、上、下	4,10(15),6,15,12,21	（⇧）でスタートした場合は一発目は中段になる 5段目の 後 か でキャンセル横移動可
ツイスティングラウンドコンボ A	⬊	中、上、上、上、上	10,10,15,12,17	4段目の 後 か でキャンセル横移動可
ツイスティングラウンドコンボ B	⬊⬈	中、上、上、上、上	10,10,15,12,13	4段目の 後 か でキャンセル横移動可
ツイスティングラウンドコンボ C	⬊	中、上、上、上、下	10,10,15,12,21	4段目の 後 か でキャンセル横移動可
カオスジャッジメント	⬅	特殊構え		下段技に反応し、ピッキングヒールが発動（もしくは で発動）投げ掴みに反応し、山嵐が発動
ピッキングヒール	カオスジャッジメント中に	中	21	
逆ＰＤＫコンボ		上、下	4,8	
バク転	⇖	特殊移動		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
気合溜め（きあいだめ）				
アガペイトアロー	⇨⇦⇖	上	22	
ライトニングスクリュー	⇧	下	10	
スカーレットレイン	⇖	中	22	
フェイタルアタックコンビネーション	⇙	上、中	13,18	
スライスショット	横移動中に	上	24	

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
四方投げ（しほうなげ）	接近して		投げ技	30	
居反（いぞり）	接近して		投げ技	30	
挟み肘打ち	相手の左側面でまたは		投げ技	40	
首刈り落とし	相手の右側面でまたは		投げ技	38	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
飛びつき前方回転逆三角絞め（とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ）	背後から接近してまたは	×	投げ技	60	
返し技	相手の攻撃に合わせて または		返し技		
抱え込み肘打ち（かかえこみひじうち）	接近して⇧⬊		投げ技	33	
首刈り投げ（くびかりなげ）	接近して⬈		投げ技	40	投げ中に チェンジボタンでチェンジ可

P.S.KEYWORD G

■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンはが左パンチ、が右パンチ、が左キック、が右キックボタンを押した状態を示します。横移動は⇧か⇩の方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。





ポール・フェニックス

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上、上	5,15	レバー前入れで攻撃力が6,15
PKコンボ		上、上	12,21	
クイックPKコンボ	前進中に	上、上	12,20	
PDKコンボ		上、下	12,8	
クイックPDKコンボ	前進中に	上、下	12,10	
逆PDKコンボ		上、下	5,8	
双飛天脚（そうひてんきゃく）		中、中	17,22	
崩拳（ぽんけん）		中	33	クリーンヒット時49
落葉（らくよう）	しゃがみ途中に	下、中	13,20	クリーンヒット時19,20
あびせ蹴り（あびせげり）		中（ガード後よろけ）	20	
岩石割り（がんせきわり）	(相手がダウン中)しゃがみ途中に	ダウンした相手にのみヒット	16	
三宝龍（さんぽうりゅう）（上段）		中、中、上	20,15,25	
三宝龍（中段）	（または）	中、中、中	20,15,15	
三宝龍（下段）	（または）	中、中、下	20,15,15	
瓦割り（かわらわり）	しゃがみ途中に	中	15	
瓦割り崩拳（かわらわりぽんけん）	しゃがみ途中に	中、中	15,26	
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	しゃがみ途中に	中、下、中	15,15,21	
葉桜（はざくら）	しゃがんだ状態から	中	21	
葉桜崩拳（はざくらぽんけん）	しゃがんだ状態から	中、中	21,25	2発目にディレイがかかる ディレイかけると攻撃力が20,19
葉桜鉄騎（はざくらてっき）	しゃがんだ状態から	中、下	21,21	2発目にディレイがかかる 2発目ヒット時チェンジ可
疾風（はやて）		中	15	
万聖竜王拳（ばんせいりゅうおうけん）		ガード不能	100	
サマーソルトNG（さまーそるとえぬじー）	（60フレーム）	中	25	自分もダメージ15減る
富嶽（ふがく）		中	20	
裏疾風（うらはやて）		上	20	ヒット時チェンジ可
鉞打ち（まさかりうち）		中	27	
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
スイープキック		下	12	
浮草（うきくさ）		特殊動作		
飄疾（ひょうしつ）		中	18	
飄瓦（ひょうが）		中	15	ヒット時チェンジ可
逃げ旋（にげつむじ）		下	12	
旋桜（つむじざくら）		下、中	12,21	
旋桜崩激（せんおうほうげき）		下、中、中	12,21,25	3発目にディレイがかかる ディレイかけると攻撃力が12,21,21
旋桜鉄騎（せんおうてっき）		下、中、下	12,21,21	3発目にディレイがかかる 3発目ヒット時チェンジ可
不知火（しらぬい）	横移動中に	下	15	クリーンヒット時22
旋疾風（つむじはやて）	横移動中に	上	23	
震月（しんげつ）	立ち途中に	中	16	

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
左一本背負い投げ（ひだりいっぽんせおいなげ）	接近して		投げ技	30	
腕取り逆十字（うでとりぎゃくじゅうじ）	接近して		投げ技	30	
腕返し（うでがえし）	相手の左側で接近してまたは		投げ技	45	
大外刈り（おおそとがり）	相手の右側で接近してまたは		投げ技	40	
背落し（せおとし）	背後から接近してまたは	×	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
返し技（かえしわざ）	相手の攻撃に合わせてまたは		返し技		
巴投げ（ともえなげ）			投げ技	35	
裏当て（うらあて）	接近して		投げ技	35	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
風牙（ふうが）	接近して		投げ技	35	
アルティメットタックル			ガード不能投技	5	
闇雲（やみくも）	タックル中に	または	投げ技	5,5,5,5,5	
闇雲絞め（やみくもじめ）	タックル中に	×	投げ技	5,8,8,35	
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル中		投げ技	25	
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	闇雲三発		投げ技	6,5,5,25	

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ〜ダウン攻撃	全キャラ〜全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

技名	コマンド	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
PDKコンボ&ライトハイキック		上、下、上	10,10,15	
キリングブレード		上	15	
アサルトコンボ		中、上、上、中	10,10,6,20	
鋸斬り（あぎとぎり）		中	24	ヒット時チェンジ可
エンブレスヒール	相手がダウン中にor	ダウン攻撃	6 踏みつけにならないときの攻撃力は10	踏みつけにならないときの攻撃力は10
ファールキック	or	中	25	
レッグスウィープ		下	15	
ビンタ		上	15	
往復ビンタ（おうふくびんた）		上、上	15,18	2発目だけヒットすると横向きになる
水面刈り（すいめんがり）	横移動中に	下	10	
鋸突き（あぎとづき）		上	21	相手がしゃがみ前進中は中段攻撃になる
鋸速突き（あぎとそくづき）		上	15	相手がしゃがみ前進中は中段攻撃になる
ヘルプハンド		中	10	
首刈り打ち（くびかりうち）		上	14	クリーンヒット時21
螺旋双破（らせんそうは）	軸移動中に	中	20	クリーンヒット時30
デビルキッス		上段ガード不能	0	ヒット時相手よろけ
気合い溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
スパイダーニー	立ち途中	中	15	ヒット時で腕拉ぎ腹固めへ
レイハンズ		中、中	6,8	
ダブルショット	横移動中に	中、中	15,15	
シェイクショット〜掌握ステップ	横移動中に	中	15	
シェイクショット〜スウェー	横移動中に	中	15	
PKラッシュ1		上、上、下、中	10,20,10,10	4発目ヒット時チェンジ可
PKラッシュ2		上、上、下、上	10,20,10,15	
PKラッシュ3		上、上、下、下	10,20,10,7	
PKラッシュ4		上、上、上	10,20,15	
ワンツースパイクコンボ1		上、上、上、下、中	4,10,20,10,10	レバー前入れ時は5,10,20,10,10 5発目ヒット時チェンジ可
ワンツースパイクコンボ2		上、上、上、下、上	4,10,20,10,15	レバー前入れ時は5,10,20,10,15
ワンツースパイクコンボ3		上、上、上、下、下	4,10,20,10,7	レバー前入れ時は5,10,20,10,7
ワンツーレフトハイ&ライトハイ		上、上、上、上	4,10,20,15	レバー前入れ時は5,10,20,15
クリークラッシュ1		中、上、上、下、中	10,12,20,10,10	5発目ヒット時チェンジ可
クリークラッシュ2		中、上、上、下、上	10,12,20,10,15	
クリークラッシュ3		中、上、上、下、下	10,12,20,10,7	
クリークラッシュ4		中、上、上、上	10,12,20,15	

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
四方投げ（しほうなげ）	接近して		投げ技	30	
居反（いぞり）	接近して		投げ技	30	
居反討落し（いぞりひじおとし）	接近して		投げ技	35	
居反討落し膝固（いぞりひじおとしわきがため）	居反肘落し中に	未定	投げ技	10	
膝十字固（ひざじゅうじがため）	相手の左側面で接近してまたは		投げ技	40	
引き回し（ひきまわし）	相手の右側面で接近してまたは		投げ技	38	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
飛びつき前方回転逆三角絞め（とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ）	背後から接近してまたは	×	投げ技	60	
返し技	相手の攻撃に合わせてまたは		返し技		
下段さばき	（またはまたは（または）		返し技		
抱え込み肘打ち（かかえこみひじうち）	接近して		投げ技	33	
首刈り投げ（くびかりなげ）	接近して		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
掌握（しょうあく）	接近して		投げ技	15	
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中に		投げ技	30	抜けられると自分にダメージ5
立逆腕固（たちぎゃくわきがため）	掌握中に		投げ技	20	抜けられると自分にダメージ5
裏門鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中に		投げ技	25	抜けられると自分にダメージ20
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中に		投げ技	25	抜けられると自分にダメージ20
腕挫腕固（うでひしぎわきがため）	掌握中に		投げ技	15,15	抜けられると自分にダメージ5
首捻腕固（くびひねりかおがため）	腕挫腕固中に		投げ技	35	抜けられると自分にダメージ5
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	腕挫腕固中に		投げ技	45	抜けられると自分にダメージ5
蟹挟み（かにばさみ）	接近して		投げ技	15	
アキレス腱固（あきれすけんがため）	蟹挟み中に		投げ技	20	抜けられると自分にダメージ18
飛びつきアキレス腱固（とびつきあきれすけんがため）			投げ技	20,20	膝十字固または回転アキレス腱固に移行可能 抜けられると自分にダメージ18
膝十字固（ひざじゅうじがため）	アキレス腱固中に		投げ技	35	
回転アキレス腱固（かいてんあきれすけんがため）	アキレス腱固中に		投げ技	45	
前転腕十字固（ぜんてんうでじゅうじがため）	蟹挟み中に		投げ技	35	抜けられると自分にダメージ18
失脚（しっきゃく）	接近して	×	投げ技	15	
万歳固（ばんざいがため）	失脚中に		投げ技	28	
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	万歳固中に		投げ技	45	
首捻腕固（くびひねりかおがため）	万歳固中に		投げ技	35	
立逆腕固（たちぎゃくわきがため）	失脚中に		投げ技	20	
裏門鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中に		投げ技	25	抜けられると自分にダメージ20
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中に		投げ技	25	抜けられると自分にダメージ20

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ〜ダウン攻撃	全キャラ〜全キャラ	+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

P.S.KEYWORD G 鉄拳TTの受け身はレバー受け身、ボタン受け身をあわせて5種類あり、着地と同時にパンチボタンで画面奥受け身、キックボタンで画面手前受け身、チェンジボタンで受け身交代、レバー前でクイック受け身、レバー後ろで後転受け身になります。その場起きはダウンしてからレバー⇧+連打。

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	●+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

アーマーキング

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	6,10	攻撃力はレバー前入れだと7,10
ワンツーアッパー	●●●●	上、上、中	6,10,10	攻撃力はレバー前入れだと7,10,10
延髄斬り	⇨⇨●	上（ガード後よろけ）	30	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨●	中（ガード後よろけ）	40	中段判定になる場合もある
ジェイルキック	⇨⇨●	中	26	
ナックルボム	⇩（または➡または⇨）●	中	35	
アリキック	●●●●または⬇●●●●	下、下、下	17,7,7	
アリキック（カウンター時）	●●●●●または⬇●●●●●	下、下、下、下、下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大ジャンプ始めに●	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨●	中	20	ヒット時チェンジ可
グランドスマッシュ	⇨⇨☆●	下	6	
ダイナマイトアッパー	⬇●●	中	20	ヒット時チェンジ可
フライングクロスチョップ	⇨⇨●	出始め上、後半下（ガード後よろけ）	15	
ダブルニードロップ	⇩●	中	40	
フランケンシュタイナー	⇧●	特中（投げ技）	15	投げ時45
ライトストレート→レフトアッパー	●●	上、中	12,12	攻撃力はレバー前入れだと15,10
アッパー掌底	⇨☆⇩⇧●	特中	21	ヒット時チェンジ可
シャドーラリアット	⇨☆⇩⇧●	上	32	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中に●●	特中、中	5,15	
ブラックショルダーアタック	⇨●	中	30	
スーパーナックルボム	⇩●⬇または⇨●⬇	ガード不能	45	最後の下レバーは入れっぱなし
ジャンプインスーパーナックルボム	⇩☆●⬇	ガード不能	45	小ジャンプ後にボタン入力する。最後の下レバーは入れっぱなし
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇩☆●	ガード不能	25	
ジャンプインアリキック	⇩☆●●●	下、下、下	17,7,7	
ジャンプインナックルボム	⇩☆●	中	35	
アローストレート	⇦●	上	30	
アッパーカット	横移動中●	中	22	
ロードロップキック	⇩●	下	16	
トラースキック	⇦●	上	20	
水平チョップ	⇦●	上	30	
ジャンピングニー	⇨☆⇩⇧●	中	25	クリーンヒット時37
かち上げエルボー	立ち途中●	中	10	
フラッシングエルボー	⇩●	中	21	
ネックカットキック	●	上	42	
急所蹴り	背向け中●	中	25	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ココナッツクラッシュ	接近して●	●	投げ技	30	
ブレーンバスター	接近して●	●	投げ技	30	
リバースデスバレーボム	相手の左側面で接近して●または●	●	投げ技	40	
垂直落下式リバースDDT	相手の右側面で接近して●または●	●	投げ技	40	
リバースDDT	背後から接近して●または●	×	投げ技	55	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●または●	●または●	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
DDT	接近して⇧●●	●	投げ技	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇧➡●	●	投げ技	58	
ジャガードライバー	接近して⇩⇦➡●	●または●	投げ技	25	
ジャイアントスイング	接近して⇦⇦⇩⇨➡●	●	投げ技	70	受け身によりダメージ35に軽減
スタイナースクリュードライバー	接近して●⇩⇦⬇●	×	投げ技	35	
アーマーキングドライバー	接近して⬇⇧●	●	投げ技	32	
チョークスリーパー	接近して⇨☆⇩●●	●	投げ技	32	
投げっぱなしハーフネルソンスープレックス	チョークスリーパ中に●●●	●	投げ技	25	
胴締めスリーパー	チョークスリーパ中に●●●●	●	投げ技	15	
トリプルマウントパンチ	胴締めスリーパー中に●●●	●	投げ技	4,4,12	
ストレッチマフラー	胴締めスリーパー中に●●●●	●	投げ技	23	
アルティメットタックル	⬇●または●●	●	ガード不能投げ技	5	
マウントポジション	相手ダウン中に●または●	×	投げ技		
タックルパンチ	タックル後に●●●●または マウントポジション後に●●●●	●または●	投げ技	5,5,5,5,5	

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	●+チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する

フォレスト・ロウ

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	5,12	レバー前入れで攻撃力が6,12
ステップインミドルキック	⇧●	中	18	
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⇧（または⇧または⇧）●	中	上28,後25,前30	
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬆（または⬉または⬈）●	中	上22,後15,前25	●入力で左サマーにつながる（中段、25）ヒット時チェンジ可
スピンキックコンボ	●●●	上、上、上	16,12,12	
左連拳	●●●●●	上、上、上、上、上	5,5,5,5,5	4発目迄ドラゴンナックルコンボにシフト可
ドラゴンナックルコンボ	➡●●●	上、中、上	6,5,10	2、3発目にディレイがかかる
ドラゴンナックルコンボ	●●	上、上	6,10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆（または⬉または⬈）●	中	30	ダウンした相手にヒットすると20
ドラゴンロー	しゃがみ途中に●	下	8	ドラゴンローは３連ハイにつながる
三連ハイキック	●●●	上、上、上	18,10,10	
フェイントミドルキック	3連ハイキックの途中に➡	中	15	
スライディング	しゃがんだ状態から⇩⇩●●	下	17	
ドラゴンサマー	●⇧●	上、中	16,30	
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨●	中（ガード後よろけ）	30	
ドラゴンファング	⇩●（⇩⇨でキャンセル）	ガード不能	100	
シットスピンキックサマー	しゃがんだ状態から●●	下、中	12,21	2発目ヒット時チェンジ可
ドラゴンローレフトサマー	⇩●●	下、中	7,21	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中に●●	中、中	12,21	
ハイキックライトサマー	●●	上、中	18,21	2発目ヒット時チェンジ可
シットストレートレフトサマー	⬇（または⇩）●●	特中、中	8(10) ,21	
ドラゴンブレス	⇩●●●●●	下、上、上、上、中	8,10,10,10,21	●●●●と●●●●からのサマーはヒット時チェンジ可 ●●からのサマーは不可
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧（または⇧または⇧）●●	上、中	25,25	2発目ヒット時チェンジ可
クイックサマーソルトキック	●	中	21	ヒット時チェンジ可
ダブルサマーソルトキック	●●or⬆●●	中、中	21,21(22,25)	
ドラゴンテイル	⇩●	下	25	
ローキックレフトサマー	しゃがんだ状態から●●	下、中	7,21	
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中に●●	上、中	28,25	2発目ヒット時チェンジ可
ドラゴンラッシュ	⇦●●●	中、下、中	12,8,22	3発目ヒット時チェンジ可
目突き	気合溜め終了時に●	上	10	
スラストロー	気合溜め終了時に●●	上、下	10,7	
オーバーヘッドキック	⇩●	中	25,27	⬇入れっぱなしで寝る
エルボードラゴンウイップ	⇩●●	中、中	15,25	
寸勁（すんけい）	⇦●●	中	40	
サマーソルトフェイク	⬇⇧（または⇧または⇧）☆●	中	25	ヒット時チェンジ可
ドラゴンストーム	⇦●●●	上、中、中	12,12,15	2、3発目にディレイがかかる 3発目チェンジ可
フェイクステップ	⇦●	返し技		
フェイクステップブロー	フェイクステップ中に●	中	43	
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後に●	上	12	
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後に●	上	12	
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後に●	下	15	
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後に●	中	22	
気合溜め（きあいだめ）	●	特殊動作		１発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
ダブルドラゴン	軸移動中に●	中、上	16,22	
ドラゴンバックブロー	背中を向けて●or●	上	15	ヒットしたら相手が背向けになる
フェイク	⬇⇧（または⇧または⇧）	特殊動作		
フラッシュジャブ	⇩⇦⇨●	上	12	カウンターヒット時に相手がダウンする
ドラゴンアッパーカット	立ち途中に●	中	22	ヒット時チェンジ可
ドラゴンハンマー	⇨●	中	23	
ドラゴンジャッジメント	横移動中に●●●●	中、中、中、中	10,7,10,27	
フェイクアッパーカット	フェイクステップ中に●	中	32	ヒット時チェンジ可
フェイクロー	フェイクステップ中に●	下	10	
ステップインコンボ	●●●●	中、下、上	18,10,16	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマント	攻撃種類	攻撃力	備考
ジャッキアップ	接近して●	●	投げ技	30	
レイジドラゴン	接近して●	●	投げ技	7,23	
折檻キック（せっかんきっく）	相手の左側面で接近して●または●	●	投げ技	40	
ドラゴンスタンプ	相手の右側面で接近して●または●	●	投げ技	42	
ドラゴンバイツ	背後から接近して●または●	×	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●または●	●または●	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
折檻パンチ（せっかんぱんち）	接近して●●	●	投げ技	30	
ドラゴンフォール	接近して●●●●●	×	投げ技	35	
ドラゴンニー	接近して⇩➡●	●	投げ技	28	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
ドラゴンダイブ	➡●	●	投げ技	30	
上・中段さばき	⇦●（または⇦●）		返し技		
下段さばき	⇩（または⇩）●または⇩（または⇩）●		返し技		
フェイクステップ	⬅●		返し技		ロウ専用上中段パンチさばき

ロウ

アーマーキング

P.S.KEYWORD G ■技表の見方：☆はレバーニュートラル、➡はレバーを長く、⇨は短く入れた状態を示します。ボタンは●が左パンチ、●が右パンチ、●が左キック、●が右キックボタンを押した状態を示します。横移動は⇧か⇩の方向に短くレバーを入れることで可能です。技表はすべてキャラクターが右向き状態の時のものです。

フィギアフォーレッグロック	仰向けダウン相手の下半身側で		ダウン投げ	33	
転がす	仰向けダウン相手の左側面で　または		ダウン投げ	0	相手をうつ伏せにする
転がす	仰向けダウン相手の右側面で　または		ダウン投げ	0	相手をうつ伏せにする
サーフボードストレッチ	うつ伏せダウン相手の上半身側で　または		ダウン投げ	32	
ハーフボストンクラブ	うつ伏せダウン相手の下半身側で　または		ダウン投げ	30	
キャメルクラッチ	うつ伏せダウン相手の左側面で　または		ダウン投げ	35	
弓矢固（ゆみやがため）	うつ伏せダウン相手の右側面で　または		ダウン投げ	37	
ロープ投げ	接近して		投げ技	0	掴みの時点では抜けられない
ロープ投げ～引き戻し	接近して		投げ技	0	のタイミングはロープ投げの1～16フレーム間
ロープ投げ～投げ飛ばし	接近して		投げ技	8	のタイミングはロープ投げの1～16フレーム間
ロープ投げ～叩きつけ	接近して		投げ技	10	のタイミングはロープ投げの1～16フレーム間
ロープ投げ～後方取り	接近して		投げ技	0	のタイミングはロープ投げの59～63フレーム間
ジャガードライバー	接近して		投げ技	25	投げの途中で　で抜けられる
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に10フレーム待って	×	投げ技	25	
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	×	投げ技	30	
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時に		投げ技	30	
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時に		投げ技	60	
スタンディングアキレスホールド	相手に接近して		投げ技	30	
インディアンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に		投げ技	30	やられ側　で技から抜ける　キング側ダメージ10
ロメロスペシャル	インディアンデスロック中に	×	投げ技	50	
S．T．F	スタンディングアキレスホールド中に		投げ技	35	やられ側　で技から抜ける　キング側ダメージ10
スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に		投げ技	40	やられ側　で技から抜ける　キング側ダメージ10
アームブリーカー	相手に接近して		投げ技	20	
トリプル・アームブリーカー	アームブリーカー中に		投げ技	10,15	
カワズ落し	アームブリーカー中に		投げ技	20	
ストラングル・ホールド	カワズ落し中に	×	投げ技	25	
チキンウイングフェイスロック	アームブリーカー中に		投げ技	25	
ドラゴン・スリーパー	チキン中に		投げ技	30	
ローリング・クレイドル	チキン中に		投げ技	75	1,1,2,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4

ワンダフルメキシカンコンボ　※下記のリバースアームクラッチスラムからジャイアントスイングまでをセットでワンダフルメキシカンコンボと呼ぶ。

リバースアームクラッチスラム(A)	相手に接近して		投げ技	25	
リバースアームクラッチスラム(B)	相手に接近して		投げ技	25	
バックドロップ	リバースアームクラッチスラム中に	または	投げ技	18	やられ側はAの場合　で、Bの場合　で抜けられる
ジャーマンスープレックス	バックドロップ中に		投げ技	18	
パワーボム	ジャーマンスープレックス中に	×	投げ技	22	キャノンボールバスターからシフト場合は　で抜けられる
ジャイアントスイング	パワーボム中に		投げ技	27	
マッスルバスター	パワーボム中に		投げ技	32	

ベルウッドスペシャルコンボ　※下記のリバースゴリースペシャルボムからマッスルバスターまでをセットでベルウッドスペシャルコンボと呼ぶ。

リバースゴリースペシャルボム	相手に接近して		投げ技	28	
リバースゴリースペシャルボム	相手に接近して		投げ技	28	しゃがんでいる相手を投げる
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中に	×	投げ技	18	
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に	×	投げ技	17	
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に	×	投げ技	20	
ジャイアントスイング	ドクターボム中に		投げ技	27	
マッスルバスター	ドクターボム中に		投げ技	32	
キャノンボールバスター	軸避け中（相手の背後左右を掴んだ時）	または	投げ技	18	相手正面時はリバースゴリースペシャルボム 背後から掴まれたときは抜けられない
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に		投げ技	17	
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に	×	投げ技	20	
ジャイアントスイング	ドクターボム中に		投げ技	35	
マッスルバスター	ドクターボム中に		投げ技	32	

タッグ技

技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力	備考
アームホイップ～ダウン攻撃	全キャラ～全キャラ	＋チェンジボタン		ダメージはダウン攻撃するキャラによって変化する



キング

技名	コマンド（・はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
掌底（しょうてい）		上、上	6,15	レバー前入れで攻撃力は7,15
掌底アッパー（しょうていアッパー）		上、上、中	6,15,10	レバー前入れで攻撃力は7,15,10
ドロップキック	または	中（ガード後よろけ）	25	
サテライトドロップキック		上（ガード後よろけ）	40	中段判定になる場合もある
ジェイルキック		中	26	
ナックルボム		中	35	
アリキック	または	下、下、下	17,7,7	
アリキック（カウンター時）	または	下、下、下、下、下	17,7,5,4,3	カウンターのとき攻撃力に変化あり。3発目からガード可能
エルボードロップ	（または　または）	中	35	
スマッシュアッパー		中	20	ヒット時チェンジ可
グランドスマッシュ		下	6	
ダイナマイトアッパー		中	20	ヒット時チェンジ可
フライングクロスチョップ		出始め上、後半下（ガード後よろけ）	15	
フランケンシュタイナー（投げ間合い外）		特殊中	15	
ライトストレート→レフトアッパー		上、中	10,12	攻撃力はレバー前入れだと12,10
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中に	特殊中、中	5,15	
ムーンサルトボディプレス		ガード不能	25	背向け時にも　で出せるその時のダメージは30
ジャガーインパクト		上段ガード不能	50	
エルボースティング		中	25	
スピニングスマッシュ	アリキック　発目の後に	中	10	アリキックカウンター時は1、2、3発目各々から出せる
893・K（はちきゅうさん・けー）		上	20	クリーンヒット時30
ブルータルサイクロン		中、中	15,21	
ターンラリアット	背を向けて	上段ガード不能	50	
レッグラリアット	軸移動中に	上	54	
ガード崩し		ガード不能		
ブラックボム		中	28	ヒット時チェンジ可
レッグブレーカー		下	21	
アローストレート	軸ずらし中に	上	30	カウンターヒット時ひるむ
ショルダータックル		中	40	
気合溜め（きあいだめ）		特殊動作		1発目がカウンター扱いになる チャージ発動中はガードできない
ダイビングボディプレス		中	30	
ローリングソバット		中	23	
急所蹴り	背向け中に	中	25	
エルボーフック		中、中	15,12	

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
スイングDDT	接近して		投げ技	35	
ブレンバスター	接近して		投げ技	35	
アルゼンチンバックブリーカー	相手の左側で接近して　or		投げ技	20,20	
ニークラッシャー	相手の右側で接近して　or		投げ技	42	
ハーフボストンクラブ	背後から接近して	×	投げ技	60	
コブラツイスト	背後から接近して	×	投げ技	60	
ストレッチバスター	背後から接近して	×	投げ技	75	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて　または	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる投げ掴み後は振り向く
DDT	接近して		投げ技	55	
ツームストンパイルドライバー	接近して		投げ技	58	
ジャイアントスイング	接近して		投げ技	70	受け身によりダメージ35に軽減
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）		×	投げ技	45	
フランケンシュタイナー（投げ間合い内、ガードせず）		×	投げ技	15+45	
フィギアフォーレッグロック	接近して		投げ技	32	やられ側が　で逆4の字固になる（キング側ダメージ26）
ココナッツクラッシュ	接近して		投げ技	30	
マッスルバスター			投げ技	50	
アルティメットタックル	しゃがみ中に　or		投げ技	5	
ジャンピングパワーボム	相手しゃがみ中に接近して　または		下段投げ	45	
下段さばき	（または　）または（または　）		返し技		
ドラゴンスクリュー	相手の攻撃に合わせて　or		返し技	40	取れる技は右キックに限定されている
回転アキレス腱固	相手の攻撃に合わせて　or		返し技	37	取れる技は左キックに限定されている
アルティメットタックル	または　または		カード不能投技	5	で乗り返す（何も出来ない）
タックルパンチ	タックル後に	または	投げ技	5,5,5,5,5	タックル後に
腕挫ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル後に		投げ技	25	パンチ3発からも移行可能ポール、C、ニーナ、キングのみ　で返し技(ダメージ10)
レイジウインド	腕挫ぎ十字固中に	×	投げ技	10	
膝十字固（ひざじゅうじがため）	タックル後に		投げ技	20	パンチ3発からも移行可能ニーナ、キングのみで返し技(ダメージ10)
カゼスペシャル	膝十字固中に	×	投げ技	20,20	
ストラングルホールド	仰向けダウン相手の上半身側で　または		ダウン投げ	28	
ジャイアントスイング	仰向けダウン相手の下半身側で		ダウン投げ	15,15	
ゴールデンヘッドバット	仰向けダウン相手の下半身側で		ダウン投げ	33	

キング

P.S.KEYWORD G 鉄拳TTの受け身はレバー受け身、ボタン受け身をあわせて5種類あり、着地と同時にパンチボタンで画面奥受け身、キックボタンで画面手前受け身、チェンジボタンで受け身交代、レバー前でクイック受け身、レバー後ろで後転受け身になります。その場起きはダウンしてからレバー＋　連打。

挑戦者求む！今世紀最後のオフィシャル大会開催

THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999

西日本大会「日髙のり子のうりうり・鉄拳タッグトーナメント'99」

8月28日（土）於：京都タワー

主催：KBS京都「日髙のり子のTokyo Wonder Jam うり！うり！うりほぅ！」
放送時間：KBS京都（京都）（土）16：00〜17：45

東日本大会「大橋照子のしゃべりば・鉄拳タッグトーナメント'99」

9月5日（日）於：東京流通センター　アールンホール

主催：文化放送「Namco Wonder Time大橋照子のしゃべり・バビデヴー」
放送時間：文化放送　（月）20：00〜21：00　STVラジオ（日）25：30〜26：30　東海ラジオ　（土）26：00〜27：00
ラジオ大阪（日）25：30〜26：30　KBS京都　（日）22：00〜23：00　RKBラジオ　（土）24：10〜25：10

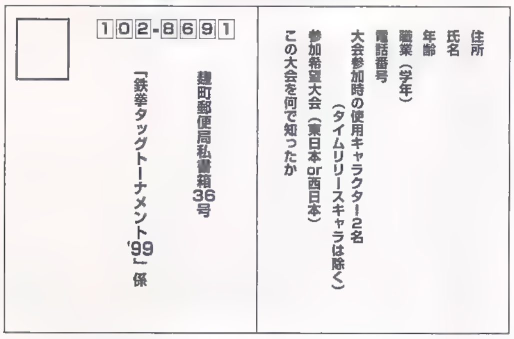
オフィシャルルール

- トーナメント方式で上位4名選出後、リーグ戦にて優勝〜3位を決定する。
- 予選の試合は1本先取とし、両者ドローの場合は勝敗が決まるまで再試合をおこなう。
使用キャラクターはタイムリリースキャラを除いたディフォルトキャラ20名内で選択する。
- 使用するキャラクターは応募ハガキにて事前に申請したもののみ使用可能とし、変更は一切認められない。
当日の欠席、遅刻者が発生した場合は対戦相手側の不戦勝とする。また、会場にいる場合でも試合開始時に係員の呼び出しに応じず指定場所への着席がない場合同様とする。

参加方法

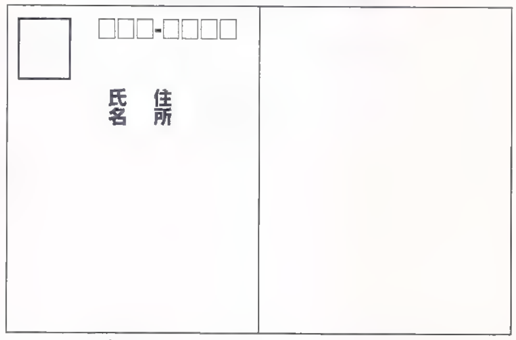
受付期間：'99年8月1日（日）〜8月20日（金）
応募資格：当日自費で会場までくることができる方
応募方法：必ず往復ハガキにて下の記入例の要領で応募してください。
※応募者が各会場500名を超えた場合は抽選とさせていただきます。またエントリーが終了した方には順次、大会詳細および当日スケジュールを発送します。
※応募ハガキは1人1枚までとし複数応募は失格とします。また記入漏れ等のある場合は失格となる可能性があります。

【往信用ハガキ記入例】



（おもて）　（うら）

【返信用ハガキ記入例】



（おもて）　（うら）

※「この大会を何で知ったか」にはラジオ番組の場合には番組名、店舗のポスター等の場合はお店の名前、旅行代理店、雑誌、その他の場合には「その他○○」と記入してください。
※「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」はこの応募ハガキでは申し込みできません。

国内を制し世界を目指せ！

来る11月、アメリカで実施される世界大会への挑戦権をかけて東西各大会上位4名の強者が函館に集う！

「THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999」世界大会出場者選考会

「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」

9月26日（日）於：湯の川観光ホテル　**主催：函館・湯の川観光ホテル**

※イベントは東日本大会（文化放送「Namco Wonder Time 大橋照子のしゃべり・バビデヴー」）と西日本大会（KBS京都「日髙のり子のTokyo Wonder Jam うり！うり！うりほぅ！」）を各番組とキー局が主催して実施します。
※各大会の上位入賞者は、函館・湯の川観光ホテル主催の「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」からの招待、または優先参加権利が与えられます。さらにこの選考大会の優勝、準優勝者はアメリカで行われる世界大会の出場招待券がプレゼントされます。
※「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」に参加についての詳細は、近畿日本ツーリスト・東京蒲田支店03-3739-6871　E-mail：kamata@metoro.knt.co.jp または http://www.knt.co.jp にお問い合わせください

アクセスした人から強くなれる！

ナムコ・ワンダーページ http://www.namco.co.jp

Wonder Page™

製品情報はもちろんのこと、目玉はイベント掲示板！（7/1より）
日本全国のお店で行われる鉄拳TAG TOURNAMENT大会をチェックし、対戦技術に磨きをかけろ！

ファックスボックス (03)5543-2774

欲しい情報が取り出せる鉄拳TAG TOURNAMENT用ファックスボックスを設置！
イベント掲示板はもちろん、常に新鮮な製品情報、さらには何と技表も取り出せる！

東日本大会・西日本大会に先駆け全国のお店でイベント続々実施！

各店舗のイベント実施日程は直接お店に問い合わせるか、ナムコ・ワンダーページ、ファックスボックスで今すぐチェック！

鉄拳タッグトーナメント　イベント実施店舗リスト

《北海道地区》

【北海道】		
キャッツアイ新札幌店	札幌市厚別区厚別東5条1-298-7	011-899-1500
札幌アミュージアム	札幌市北区北6条6	011-281-3606
プルプル	札幌市中央区南3条西1-8札幌スガイビル	011-231-7032
●ワンダーシティ札幌店	札幌市西区西町北13-1	011-671-0230

《東北地区》

【青森県】		
●プラボ青森店	青森市大字石江字三好114-1	0177-82-8022
●プラボ八戸店	八戸市大字新井田塩入48-1	0178-35-6774
【岩手県】		
アミューズメント アルコ	柴波郡矢巾町南矢幅7-140	019-697-9330
●ナムコランド盛岡店	盛岡市南大通2-8-1	019-654-1775
【秋田県】		
●プラボ秋田店	秋田市土崎港北7-77-34	0188-47-5080
●ナムコランド大館店	大館市根下戸新町18-121ロックショッピングタウン大館西店内	0186-42-4997
【宮城県】		
●プラボ仙台店	仙台市青葉区一番町3-8-9Nビル	022-711-2660
●プリッズ仙台店	仙台市青葉区中央1-2-3	022-223-8382
●ナムコランド多賀城店	多賀城市八幡1-3-48	022-365-4470
●ナムコランド名取店	名取市田高字沢目110	022-382-8820
【山形県】		
●プラボ酒田店	酒田市大字古荒新田字南田5-1	0234-23-0667
●庄交モールナムコランド店	鶴岡市錦町2-21庄交モール内	0235-24-7327
●プレイシティキャロット山形店	山形市香澄町1-1-1メトロプラザ1階	023-628-1205
【福島県】		
ファミリーランド カーニバル	会津若松市中町3-53会津ロイヤルプラザ2F	0242-27-2253
●プラボいわき店	いわき市平塩字古川21	0246-22-4636
●ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2-88	024-943-2715

《関東地区》

【茨城県】		
ゲームパドック プラスワン	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161
プレビ ジョイカム土浦駅前店	土浦市大和町2-1 土浦PATIO 2F	0298-26-5181
●プレイシティキャロット日立店	日立市鮎川町6-7-25	0294-34-1010
ジョイカム多賀店	日立市千石町1-6-14ローズボウル内	0294-35-3993
アミューズメント ジャムジャム勝田店	ひたちなか市中根896-1	029-271-1525
桜牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3桜牧スポーツセンター内	0292-44-9900
ハローズガーデン竜ヶ崎店	竜ヶ崎市小柴5-1-2ショッピングセンターサプラ2F	0297-60-2586
【栃木県】		
●足利モールナムコランド店	足利市朝倉町245コムファーストショッピングセンター内4階	0284-71-2112
●プレイシティキャロット宇都宮店	宇都宮市駅前通り1-5-10	028-625-5476
●プラボ宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1590-6	028-638-5011
●プレイシティキャロット二荒店	宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1階	028-634-0611
BAZZ	下都賀郡国分寺町医大前3-1-1	0285-40-1291
●ジャスコシティ栃木店	栃木市箱森町38-40ジャスコシティ栃木店内	0282-22-7640
【群馬県】		
●伊勢崎ナムコランド店	伊勢崎市宮子町122-2	0270-26-6750
●プリッズ太田店	太田市植木野町701	0276-22-6394
●プレイシティキャロットパークレーン店	高崎市歌川町8番地児玉ビル内	0273-28-0499
●プラボ倉賀野店	高崎市倉賀野町2680	0273-47-7655
ゲームキッズ	高崎市中紺屋町10	0273-21-8258
●住商高崎ナムコランド店	高崎市中尾町字鳥羽前44-1	0273-63-0621
カルチャーパーク館林店	館林市藤原町932-1	0276-75-6061
●プラボ前橋店	前橋市天川大島町3-3-6	0272-23-7773
アミューズメントプレイス アピナ前橋店	前橋市荒牧町641	027-234-2702
●プレイシティキャロットエメラルドボウル店	前橋市国領町2-13-38エメラルドビル内	0272-32-0915
【埼玉県】		
アミューズメントスペース BOO-BOSS BOSS	坂戸市片柳1732-1	0492-84-9270
ムー大陸 宮原店	大宮市奈良町51-4	048-654-3755
●ららぽーと志木店	志木市本町5-17-5ららぽーと志木内	048-474-0179
●熊谷ナムコランド店	熊谷市銀座2-87-1	0485-27-3675
●プリッズ桶川店	桶川市加納164	048-771-7821
●ビックキャロットSSC店	所沢市南永井1116埼玉スポーツセンター内	0429-44-3421
●プラボ上尾店	上尾市柏座1-13-20	048-776-4379
●プラボ川口店	川口市芝下1-8-5	048-261-1032
●ナムコランド川口店	川口市大字芝字梅ヶ坪4356	048-267-1026
●プラボ春日部店	春日部市大字小渕沢前田201-1	048-760-1016
●ナムコランド越谷店	越谷市谷中町2-55-2	0489-60-2021
●ワンダーシティ岩槻店	岩槻市府内2-1-12	048-798-7615
●ワンダーシティ与野店	与野市本町西3-8-10	048-855-1131
【千葉県】		
スーパーアミューズメント バルザム	市川市行徳駅前1-25-1 Balzビル3F	0473-98-5601
ゲームチャリオット五井店	市原市五井2965-5	0436-23-5533
●プラボ市原店	市原市八幡海岸通1963-3	0436-42-5695
ユニローズ 千葉ニュータウン店	印旛郡印西町船尾字平蔵地400-3	0476-47-3730
ガリバー柏店	柏市柏1-1-11丸井ビルB1	0471-64-9818
フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610
●プラボ花見川店	千葉市花見川区畑町2871番2-2	043-274-2922
●ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071
●ナムコランドサンペデック店	習志野市谷津1-16-1サンペデック内	047-477-5192
ムー大陸 野田店	野田市蕃昌新田266	0471-20-8187
ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7	0474-29-0406
東京ガリバー松戸店	松戸市松戸1230-1ピアザ松戸	0473-66-6633
●プレイシティキャロットニュー東京店	松戸市常盤平5-20-1	047-387-5010
【東京都】		
ハイテクランド・キューデン	足立区西新井栄町2-7-2	03-3849-0392
●プレイシティキャロット小岩店	江戸川区西小岩1-23-9	03-5694-2710
東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3	03-5668-8411
●蒲田イモンボウル店	大田区西蒲田8-24-12蒲田イモンボウル内	03-5703-3592
ゲームフジ亀有店	葛飾区亀有3-21-2	03-5680-8893
ゲームエース新小岩店	葛飾区新小岩1-44-4ノーベル会館	03-3652-6939
●プレイシティキャロット金町店	葛飾区東金町1-42-5いとう屋ビル1・2階	03-5660-1715
アミューズメントスタジオ ZYX	北区王子1-4-1サンスクウェアビル2F	03-3912-8293
●プレイシティキャロット一橋学園店	小平市学園東町1-4-33ロイヤルヴィーゼー一橋学園1階	0423-45-6356
●プレイシティキャロット花小金井店	小平市花小金井1-9-20	0424-63-5177
●プレイシティキャロットTOC店	品川区西五反田7-22-17東京卸売りセンターB1	03-3494-2610
ゲームファンタジア渋谷	渋谷区宇田川町13-11第8フジビル	03-3496-5856
●ＩＮＴＩ渋谷店	渋谷区宇田川町31-2渋谷ビーム内	03-5457-3765
タイトーステーション渋谷	渋谷区渋谷1-24-12渋谷東映プラザ	03-5467-6565
プレイマックス渋谷店	渋谷区道玄坂1-7-1	03-5458-1717
新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1	03-3208-0125
●新宿ミラノボウル店	新宿区歌舞伎町1-29-1新宿東急文化会館	03-3209-4051
●プレイシティキャロット新宿店	新宿区新宿3-21-9ニュースタービル	03-3352-5346
新宿スポーツランド中央口店	新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
タイトーイン ゲームワールド	新宿区新宿3-35-8	03-3226-0395
●プレイマックス	新宿区西新宿1-4-1プリンスビル1・2階	03-3342-3071
●プレイシティキャロット早稲田店	新宿区西早稲田1-8-14	03-3202-0299
ゲームメイト	杉並区阿佐ヶ谷2-14-10 1F	03-3318-3854
●プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10	03-3392-7657
●プレイシティキャロット経堂店	世田谷区経堂1-4-9	03-3427-3485
●プレイシティキャロット駒沢店	世田谷区駒沢2-1-1山国ビル	03-3424-5272
メディアオーケストラ	世田谷区祖師ヶ谷3-1-18	03-3483-8549
ドゥーフルズ	世田谷区松原1-37-17	03-5376-8895
●プレイシティキャロット烏山店	世田谷区南烏山6-5-15	03-3309-1848
ファンファン秋葉原	千代田区神田平河町4	03-3861-6520
ハイテクランドセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
Jゲーム	千代田区外神田4-3-10	03-5296-6625
●ワンダーシティ調布店	調布市菊野台1-34-5	0424-43-4973
●プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・2	03-3943-6735
ゲームファンタジア サンシャイン	豊島区東池袋1-14-4シネマサンシャイン	03-3971-9601
池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
サントロペ池袋	豊島区東池袋1-29-1東相池袋ビル本館2F	03-5979-7030
ゲームサファリ	豊島区東池袋1-42-3 2F	03-3981-2544
ゲームプラザ・セントラル八王子店	八王子市東町12-15第五セントラルビル	0426-44-1731
●プレイシティキャロット田町店	港区芝5-27-12金井ビル1階	03-3452-8349

ヤングマン	名古屋市中区錦3-24-9	052-971-8735
●イエローハット	名古屋市中村区即武1-11-9イエローハット内	052-453-5857
アミューズメントファンシティ	名古屋市中村区則武1-42	052-453-5585
パオ	名古屋市名東区高社1-260	052-771-2311
【岐阜県】		
ゲームファンタジアン	羽島郡柳津町佐波205-1	058-279-0085
●ナムコランドグランドタマコシ大野店	揖斐郡大野町大字黒野字柿ノ木18-3	0585-32-3852
●ナムコランド穂積店	本巣郡穂積町野田新田4070-6	058-326-8766
【三重県】		
●ブリッズ桑名店	桑名市新西方1-43マイカル桑名店Ａ棟2階	0594-24-5148
●ベルシティナムコランド店	鈴鹿市庄野羽山4-1-2イオン鈴鹿SC内2階	0593-75-0633

《近畿地区》

【滋賀県】		
アミューズメントジャングル瀬田店	大津市大萱1-15-34	0775-43-7040
●プラボ草津店	草津市野路町廣野1161-1ＡＣＴ草津2階	077-569-0047
●プラボ守山店	守山市播磨田町字朝釜306ＡＣＴ守山2階	077-582-5626
【京都府】		
●ブリッズ宇治店	宇治市菟道平町28アルプラザ宇治東店3階	0774-33-7398
●ワンダータワー京都店	京都市中京区河原町四条上る下大阪町354	075-254-0765
【大阪府】		
●ブリッズ日根野店	泉佐野市日根野2496-1ジャスコシティ日根野店2階	0724-68-1427
パサデナ24分署	茨木市駅前1-4-6ソアラビル1F	0726-25-8270
エンターテイメントスクエア パスカ	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6686
●ＰＬＡＢＯ貝塚店	大阪市貝塚市王子921	0724-36-3680
●プレイシティキャロット第四ビル店	大阪市北区梅田1-11-4-B200	06-6341-8263
ビデオシティ リノ第2ビル店	大阪市北区梅田1-2駅前第2ビルB1F	06-6345-6185
純情モンテカルロ	大阪市北区小松原町4-5	06-6311-6069
●プラボ梅田店	大阪市北区小松原町4-7ニュー大東洋ビル3階	06-6365-0804
●ブリッズすみのえ店	大阪市住之江区泉1-1-82マグスミノエ1階	06-6682-6856
●プレイシティキャロット京橋店	大阪市都島区東野田町5-1-19	06-6358-1585
BIG JOY	大阪市中央区心斎橋筋1-3-20	06-6253-1557
●ＰＬＡＢＯ千日前店	大阪市中央区千日前2-9-17アムザ1000内3階	06-6634-7031
カマロ道頓堀店	大阪市中央区道頓堀1-6-4	06-6214-1570
●ＰＬＡＢＯ-ＡＶ’Ｓ店	大阪市中央区難波5-1-60なんばＣＩＴＹ南館2階	06-6644-2810
よしもとアミュージアム	大阪市中央区難波千日前12-35SWINGヨシモトビル1F	06-6641-7033
星狩物語	岸和田市作才町1047	0724-32-3841
チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
アミューズメント ギガ	枚方市西禁野2-1	0720-49-4161
●プラボ枚方店	枚方市宮之阪4-28-12ベルパルレ内	0720-98-3260
【兵庫県】		
遊スペース NEO3	神戸市中央区北長狭通1-2-11	078-393-0130
●ブリッズ三宮店	神戸市中央区雲井通4-2-14	078-271-6733
ゲームUSA	神戸市中央区三宮町1-5-2サンプラザビル2F202号	078-326-5686
●プラボ神戸西店	神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪20-1	078-978-5110
●プレンティ店	神戸市西区糀台5-6-1プレンティ専門店2番館3階	078-992-0161
【奈良県】		
●ブリッズタカダ店	大和高田市東雲町14-14	0745-53-7930
【和歌山県】		
●プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	0734-31-8559
●パームシティ和歌山店ナムコランド店	和歌山市中野31-1パームシティ和歌山店2階	0734-56-2266
ローレン	和歌山市元寺町1	0734-28-0003

《中国地区》

【島根県】		
オートパーラー安来	安来市西荒島33	08542-8-8502
●プレイシティキャロット島大前店	松江市西川津町1147-15奥名ビル	0852-27-6428
【鳥取県】		
●プラボ鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1	0857-53-6855
●プラボ米子店	米子市吉岡字中新田125-1	0859-27-6633
【岡山県】		
テラ	岡山市益野246-1　テラ2階	0869-43-8187
●ナムコランド水島店	倉敷市東塚1-312-1	086-456-0202
【広島県】		
アミパラここじゃ	東広島市西条町下見4459-1	0824-24-4747
●プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27	0829-21-8576
広島ブラックジャック	広島市中区新天地1-21	082-246-4352
●ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6広島パークレーン内	082-222-8072
●ブリッズ西広島店	広島市西区己斐本町1-14-10キャットビル内	082-275-1344

【神奈川県】		
ゲームインファンファン本厚木店	厚木市中町2-1-6	0462-94-0166
シルクハット京急川崎	川崎市川崎区駅前本町16-1	044-211-9809
タイトーステーション溝ノ口	川崎市高津区溝口434	044-844-7252
●ワンダーパーク相模原店	相模原市古淵2-10-1ジャスコ相模原店内	042-768-4794
●プラボ相模大野店	相模原市相模大野3-16-1レガロビルB1	042-766-8521
ムトス相模原店	相模原市中央2-1-5	0427-76-5001
●プラボ相模原店	相模原市東淵野辺5-5	042-750-3018
ゲームリスボア	大和市大和東1-3-12	0462-60-4888
アミューズメントシティ トゥエンティワン	横浜市青葉区美ヶ丘1-5-8	045-903-3539
ゲームプラザ・セントラル日吉店	横浜市港北区日吉本町1-20-8第一セントラルビル	045-564-1034
アミューズメントパーク ジアス	横浜市港南区上大岡2-1-28赤い風船ビル1F	045-847-4780
●港南台センター店	横浜市港南区港南台3-1-3港南台バーズ内	045-831-7170
●プラボ都筑店	横浜市都筑区川和町846-1	045-929-3567
●ワンダーパーク港北店	横浜市都筑区茅ヶ崎中央5-1港北東急百貨店SC内	045-948-5105
ゲームファンタジア鶴見	横浜市鶴見区豊岡町16-2	045-584-2280
●ワンダーシティ鶴見店	横浜市鶴見区元宮2-1-10	045-584-8585
●プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164
●プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	045-314-7778
アメリカングラフィティ	横浜市西区南幸1-5-29	045-313-3906
ゲームコーナーZIP	横浜市南区吉野町2-4	045-262-4339
【山梨県】		
●ＰＬＡＢＯ上石田店	甲府市上石田1-8-26	055-227-9715
プラット ハイランド駅前店	南都留郡河口湖町船津6663-11	0555-24-7280

《信越地区》

【長野県】		
●ナムコランド飯田店	飯田市座光寺3991-1	0265-23-9244
●プラボ上田店	上田市大字秋和字立石355	0268-25-5036
アミューズメントスペース アビナ	長野市村山502-1	026-295-9911
●ＰＬＩＤ’Ｓ長野店	長野市大字高田字久保1174	026-221-6313
●ナムコランド長野駅前店	長野市北石堂町1429-1ショッッピングプラザアゲイン内	026-266-7970
●プレイシティキャロット松本店	松本市中央1-3-7セントラルビル内	0263-35-6744
●プラボ南松本店	松本市宮田2-7	0263-26-9739
【新潟県】		
●プラボ新潟店	新潟市堀之内南2-19-14和合ビル1階	025-245-9631
アミューズメントスクエアー チャンス上越店	上越市下荒浜大谷内横田295-1	0255-44-5376
アミューズメントスクエアー チャンス白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1	025-362-1501

《北陸地区》

【富山県】		
サービスエリア イン 高岡店	高岡市下石瀬860-1	0766-28-1028
オレンジハットとなみ店	砺波市新又147-1	0763-33-1863
●ワンダーパーク富山店	富山市上冨居310-1アピタ富山東店2階	0764-52-3370
ゲームインさんしょう新庄店	富山市田中町134-1	0764-21-6533
【石川県】		
扇ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町86-2	076-246-6406
●ブリッズ鹿島店	鹿島郡鹿島町井田と1-1クアトロブーム内	0767-76-2515
●プレイシティキャロット高柳店	金沢市高柳町5-15荒屋書店内	076-251-8003
●プラボ松任店	松任市幸明町180-2	076-274-6750

《東海地区》

【静岡県】		
●プラボ静岡店	静岡市紺屋町8-17	054-251-4653
●プレイシティキャロットアピア店	静岡市中吉田15-8	054-263-8604
●ナムコランド大井川店	志太郡大井川町下江留1327大井川ショッピングセンター内	054-662-1447
●ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1927-2浜松グランドボウル内	053-442-7235
GAME OFF いろは	浜松市高丘東1-1-3	053-439-4536
●プレイシティキャロット浜松店	浜松市坪井町4183-1ポート24浜松店内	053-440-5388
OZ浜松宮竹店	浜松市宮竹町322-1	053-466-3387
【愛知県】		
●プラボ長久手店	愛知郡長久手町菖蒲池504	0561-63-8520
Uファクトリー岡崎店	岡崎市井田西町17-4	0564-26-0333
●ナムコランド豊田店	豊田市本新町5-120-3	0565-35-6320
ダンクショット	豊橋市向山町字池下5-7	0532-66-5963
●ワンダーシティ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765
●プラボ中川店	名古屋市中川区富田町大字新家字永割1176-1	052-439-1250
●プレイシティキャロット納屋橋店	名古屋市中区栄1-2-6名宝会館B1	052-204-0237
AGスクエア栄店	名古屋市中区錦3-17-4	052-961-7599

ゲームスポット SFX ランド アルファー21	大分市中央町2-5-5大分サティ8F	097-533-5084
●ブリッズ東大分店	大分市萩原4-227-7	0975-58-6353
●杉乃井ホテルナムコランド店	別府市南立石2272杉乃井パレスU-ZONE内	0977-24-9487
【熊本県】		
●ワンダーシティ南熊本店	熊本市九品寺6-9-1	096-375-1130
●サンピアンナムコランド店	熊本市上南部町1581サンピアンシティモール3階	096-389-7375
●プラボ熊本店	熊本市下通り1-4-9ニコニコビル	096-351-3551
VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1	096-371-6162
フェスタ東バイパス店	熊本市保田窪2-12-20	096-387-5539
【宮崎県】		
●ブリッズサンボウル店	延岡市旭町2-1-1サンボウル内	0982-22-0896
●ナムコランド日向店	日向市大字日知屋14798-1ハイパーモールメルクス日向店1階	0982-54-0768

《沖縄地区》

【沖縄県】		
アミューズメントスペース イーグル2	浦添市勢理客350	098-875-0088
●プラボ沖縄店	那覇市松尾2-8-19フェスティバルビルB1	098-866-7731



●ブリッズビックボウル店	福山市一文字町14-5	0849-57-5400
●プレイシティキャロット福山店	福山市船町1-22	0849-24-2218
●ブリッズパークレーン店	福山市南手城町4-24-20福山パークレーン内	0849-21-9928
●プラボ福山店	福山市南蔵王町5-270	0849-45-7716
●ブリッズ松永ベイボウル店	福山市柳津町字相生2255-1	0849-33-6201
●ナムコランド三原店	三原市円一町1-1-7	0848-67-5061
【山口県】		
●プラボ宇部店	宇部市大字妻崎開作字崎25ノは884	0836-44-0700
●ワンダーパーク宇部店	宇部市明神町3-1-1フジグラン宇部店2階	0836-37-0172
●プラボ徳山店	徳山市久米字西神女3219	0834-26-1927

《四国地区》

【徳島県】		
●ロックショッピングタウン上板ナムコランド店	板野郡上板町椎本字中ノ内3番地ロックショッピングタウン上板店内	088-694-3694
LSIダイヤ	徳島市佐古3番町15-33	088-655-3107
【香川県】		
サーカスサーカスライオン店	高松市百間町9-6	087-821-5128
ポッポスカイキング	高松市藤塚町1-17-1	0878-33-6641
●プレイシティキャロット高松クアトロ店	高松市丸亀町7-8クアトロ・トルリビルB1	087-823-8826
【愛媛県】		
●ブリッズ宇和島店	宇和島市伊吹町字タカヒ甲912-2フジ北宇和島店内	0895-24-4051
●ブリッズ川之江店	川之江市妻鳥町1132-5フジグラン川之江店別棟2階	0896-56-8956
●プレイシティキャロット西条店	西条市朔日市766	0897-53-8471
●ナムコランド宇和店	東宇和郡宇和町卯之町4-654	0894-62-7025
●ナムコランド姫原店	松山市姫原2-4-28パルティフジ姫原店別棟	089-926-2030
プレイドーム松山	松山市余戸南4-9-40	089-971-5786

《九州地区》

【福岡県】		
●プラボ飯塚店	嘉穂郡庄内町1039-1	0948-82-3885
エグザス飯塚店	嘉穂郡穂波町大字弁分字門ノ町11-1	0948-25-0606
●ワンダーパーク筑紫野店	筑紫野市大字針摺30-10	092-920-9033
●プラボ直方店	直方市大字下境字牟田889-1	09492-4-7597
●ワンダーパーク博多店	博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7階	092-434-3721
アミューズメントスペース オニマル	博多区那珂5-8-35	092-414-1450
●ブリッズスポーツガーデン香椎店	福岡市東区千早3-6-37スポーツガーデン香椎店内	092-682-2768
サーカス荒江店	福岡市早良区荒江3-15-8	092-844-1111
●プラボ前原店	前原市大字浦志68	092-321-0487
【佐賀県】		
●プラボ佐賀店	佐賀市白山2-184	0952-29-9907
【長崎県】		
●プラボ浦上店	長崎市中園町6-23	095-848-2223
【大分県】		
●プラボ光吉店	大分市大字宮崎字スカワ696-1	0975-67-0977

（切り取り線）

鉄拳タッグトーナメント 1プレイお試し券

THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999

(お名前)

(性別)

(年齢)

(職業)

(ご住所・連絡先)

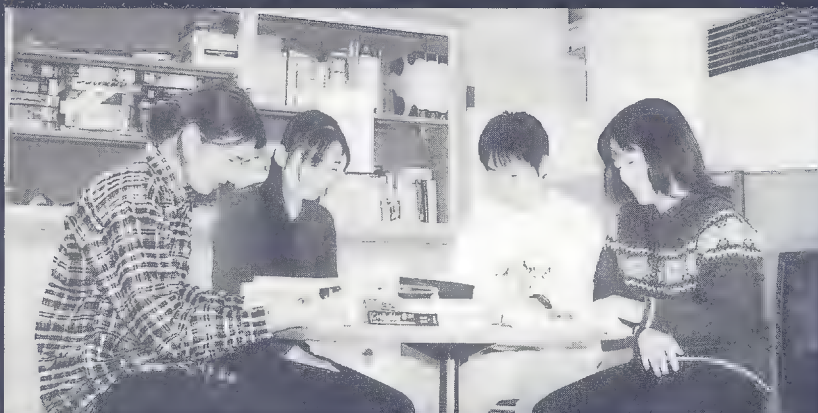
・有効期限 '99.7.15～'99.8.31 **●印のついたナムコ直営店舗でのみご利用頂けます。**

・各項目をご記入の上、係員にお渡し下さい。鉄拳タッグトーナメントを1プレイお試し頂けます。（お一人様1回限りとさせて頂きます。）

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

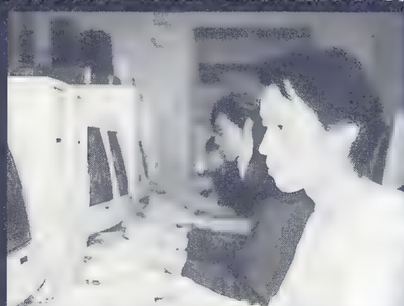
願書の受付が始まりました

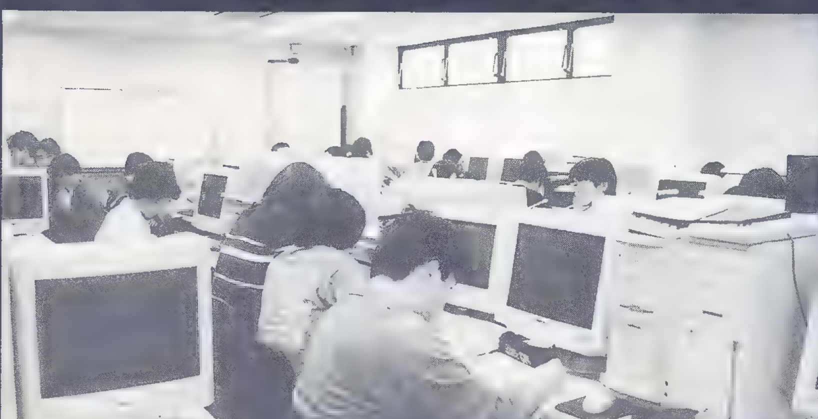
平成12年4月生の願書受付開始！ 入学案内書をご希望の人は下記住所へ！



⬆制作するゲームのストーリーやキャラクターを検討する。ゲームは4～5人のチームを組み制作している。

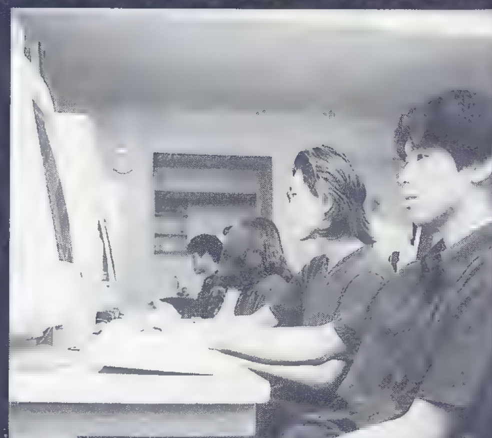






将来の仕事は絶対Gデザイナーだ！

♥コンピューターの知識がない初心者でも、ゲーム会社へ就職できるまで、経験豊かな先生が徹底指導。確かな技術を修得できます。



見逃せないぞ！12年度生の特典

1. さらに学費の軽減実施！経済の現況を考慮
2. 毎月6276円で学べるさくら銀行提携ローン
3. 学院奨学金制度。入学生に年額24万円支給
4. 生徒数増加で設備拡充。最新マシンで実習
5. 就職先企業の採用担当者出席の就職説明会
6. 業界に精通している講師の拡充と担任制度
7. 自分が得意な学科を選べる選択授業の充実
8. 自主制作のため教室は午後7時頃まで開放

♥体験入学・学院見学・入学相談実施中です。
学院見学、入学相談は毎日実施。体験入学の日程は7月10日、7月24日、7月31日。いずれも土曜日午後１時。電話で予約し来校下さい。

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可　日時をTELにて要予約。

12年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
全日制２年・定員500名
プランニング科
グラフィック科
キャラクター科
プログラム科
デジタルサウンド科



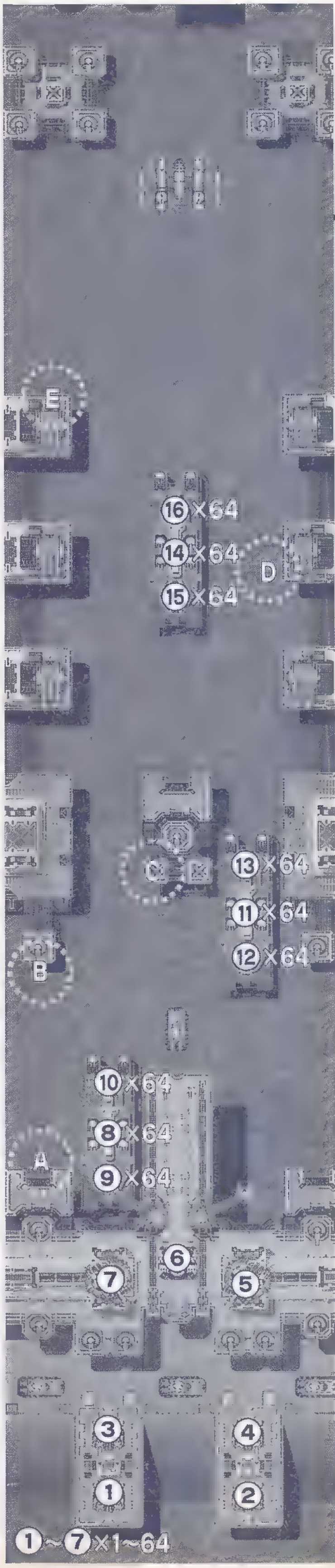
文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03-3261-8211

入学案内書　はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド
ニューバージョンROM交換中!



NAVALステージ前半、倍率つなぎの流れ

地形が見えたらショットを撃ち止めスクロールが進むのを待ち、画面下まで砲台群を引きつけてから一気に破壊する。砲台を一掃したら画面左端に移動しボンバーAを発射する。このボンバーの効果時間中に、左の戦艦⑧をオーラ撃ちで半壊させ倍率を継続させる。

▼

戦艦の残骸に少しダメージを与えてからボンバーBを発射。このボンバーをボタンを押しっぱなしにして画面の上まで飛ばすこと。

残骸を下⑨、上⑩の順で壊したらすぐに右の戦艦からの弾で自爆する。自機が出現したらすぐボンバーCを発射。このボンバーは画面のやや左に撃ち、右の戦艦にダメージを与えないようにし、中央の地形の小砲台にボンバーを重ねるようにする。このボンバーの継続時間中に、右の戦艦⑪をオーラ撃ちで半壊させる。

▼

続けて戦艦の下パーツ⑫を壊して画面右に移動し、ボンバーDを画面の上に発射。経続時間中に上パーツ⑬を壊し、無敵時間が切れたら中央の戦艦の弾で自殺する。復活後画面左上にボンバーEを発射し、戦艦を半壊させ⑭、続けて戦艦の残骸を下⑮、上⑯の順で壊す。ここでちゃんと粘らないと、倍率が切れてしまうので注意。⑯を壊したら画面の一番上に移動し、中型機に体当たりして自爆する。復活後はボンバーをすぐに発射し、後半へつなげる。

バトルバクレイ道

今回はNAVALステージ前半の稼ぎパターンを紹介。
戦艦を泳がせておけば、簡単につながるぞ。

担当:京城

稼ぎポイント NAVALステージ前半

NAVALステージは、序盤の砲台地帯からボスの第一形態まで倍率をつなげることができ、前半面の中でも飛び抜けて稼げるステージだ。全部つなげられれば、勲章をまったく取らなくても2000万点以上の点数が入るぞ。

今回紹介するのは左のマップの区間。前半部分では2隻の戦艦のうちの1隻を泳がせて、倍率の継続時間を稼ぐのがコツだ。

ここがポイント!

稼ぐのに必要なのは、残機2機とボンバー1発+2分の1発以上。

倍率つなぎの要になる海上の戦艦は、ある程度ダメージを与えると半壊して2つの残骸に分かれ、移動を止める。この残骸を継続時間ぎりぎりで壊すのが、つなぎの大きなポイントだ。

またボンバーは戦艦や戦艦の残骸にダメージを与えてしまわないよう、画面端で使用しよう。

ステージ7 VALLEY
いよいよ終盤戦に突入！

ランクさえ上がっていなければ、比較的楽なステージ。つまらないミスをしないように注意しよう。

担当：KMT

ステージ7は、出現する敵の大半がザコ戦車とザコ戦闘機で構成されていて、これといった強敵が存在しない。そのため、後半面にしては比較的難度の低いステージとなっているのだが、油断は禁物。

ここから先のミスは、クリアにかなり響いてくる。最終面に向けて残機を温存するためにも、注意すべきポイントをしっかりと押さえ、確実にノーミスで抜けられるようにしよう。



ザコ戦車とザコ戦闘機との戦闘がメイン。弾を撃たれる前に倒していこう。



A区間 ライバルはザコ戦車の弾!?

ステージが始まってからしばらくの間は、ザコ戦車とザコ戦闘機を相手に戦うことになる。ザコ戦闘機を優先して撃っていけば、まず苦戦することはないと思うのだが、油断しているとザコ戦車に思わぬところから弾を撃たれて、危険な目にあうこともある。最悪、ミスすることにもなりかねないので、ザコ戦車の弾には常に警戒するようにしよう。

なお、この区間の後半では、黒い小型機、ホーミングミサイルを撃ってくる茶色い中型機などが出現するが、基本的にはザコ戦闘機と同様、出現と同時に破壊していけばいい。特に問題になるようなことはないだろう。

B区間 小型機のミサイルに要注意！

B区間では、まずは赤い小型機が次々と出現してきて（出現数はランクによって変化する）、撃つと8方向に分裂するミサイルを発射してくる。

この場所は、赤い小型機を全部撃とうとするとかなりキツイのだが、オプションを前方集中にして、正面の敵だけを撃つようにすれば、実は簡単に抜けることができる。

ただし、ホーミング系のサイドショットを持つ機体の場合は、話は別。逃げ腰で戦っていると、サイドショットが思わぬところでミサイルを撃ってしまう恐れがあるので、かえって危険だ。覚悟を決めて、赤い小型機を全部撃つつもりで戦ったほうがいいだろう。

赤い小型機地帯を抜けると、大型機が2機出現するが、こいつらは赤い小型機の処理に手間取っていなければ特に苦戦はしないはず。各個撃破してしまおう。

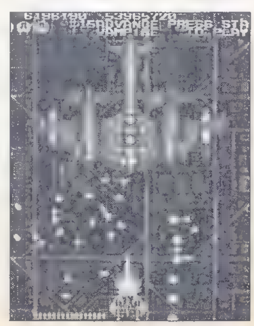


オプションを前方集中にして、正面の敵だけを撃つようにしよう。

残機を大切にね！

このゲームでは「ランクを上げないためにも残機を貯めこまないようにする」というのが基本的なプレイ方針なのだが、ステージ7以降はちょっと事情が変わってくる。というのも、この先に控えるラスボス戦では、いかにランクを抑えているかよりも、どれだけ残機を持っていけるかが重要になってくるからだ。

そんなわけで、ステージ7以降は、ランクよりも残機を温存することを考えてプレイするようにしよう。正直な話、ランクを抑えた状態でステージ7に突入できていれば、この先ランクについてはあまり気にする必要もないしね。



すべてはこいつを倒すため。ステージ7以降は残機を温存しよう。

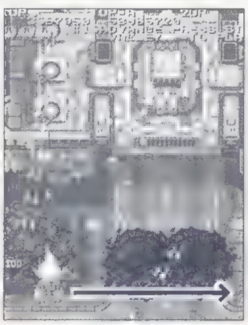
C区間 慣れないうちは無理せずボンバー！

C区間では、画面のスクロールが止まり、中ボスとの戦闘になる。

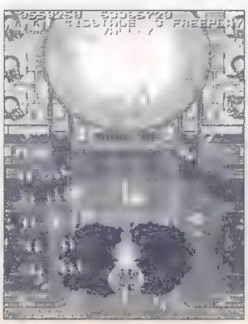
中ボスの主な攻撃方法は、中央の大砲台と左右の小砲台で構成されていて、大砲台は自機を挟むように撃ってくる弾と自機を狙う連射弾、小砲台は自機を狙う針弾を撃ってくる。

避け方としては、画面端に小砲台の弾を誘導しておき、大砲台に自機を挟む弾を撃たれたら、一気に反対側の画面端へ移動するという動作を繰り返すだけ。

ただ、実際にやろうとすると結構ムズイし、時間もかかる。ある程度の慣れも必要だ。なので、画面中央にボンバーを発射して、一気に大砲台を破壊してしまうというのも、一つの手として覚えておくといいだろう。



画面端で敵弾を引きつけたら、一気に反対側の画面に移動しよう。



慣れないうちは、無理せず画面中央の大砲台にボンバーを撃ち込むようにしよう。

VALLEYステージボス GOLEM

その姿や攻撃方法などが、魔法大作戦に登場した「ゴブリガンロボ」にどことなく似ている、このステージのボス「GOLEM」。後半面に登場するボスにしてはそれほど強くない相手なので、各攻撃の対処法をしっかりと身につけて、ノーボムで倒せるようにしよう。

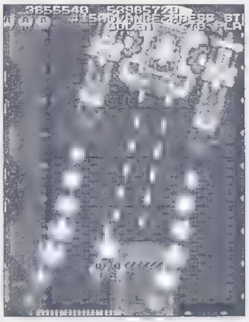
第1形態

第1形態では、頭部からのバルカン攻撃とアームからのバーナー攻撃が主体となっている。

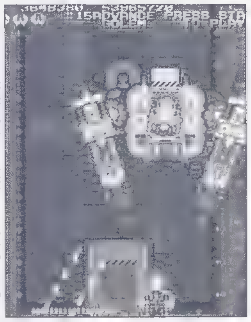
頭部からのバルカンは、特に問題になるようなことはないと思うが、気をつけたいのはアームからのバーナー攻撃。

バーナーはいきなりアームから放射されるので、常に警戒するようにしていないと、面くらってしまう。バーナーで焼き殺されたり、両腕のバーナーに挟まれてしまうようなことは、絶対に避けたいので、攻撃の前兆（アームの先端部分で炎がくすぶる）を見切って早めに回避行動をとるようにすること。アームの外側でバーナー攻撃をやり過ごせるようにしよう。

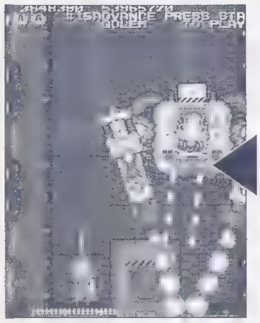
なお、このボスは一見地上判定のように思えるが、アームや上半身パーツは空中判定となっている。当然、接触すればミスとなるので、上半身パーツを破壊するまで（第3形態にするまで）不用意にボスに近づいたりしないようにすること。もっとも、近づきたくてもなかなか近づけないとは思うが…。



このような事態を招かないためにも、バーナー攻撃の警戒を怠らないように。

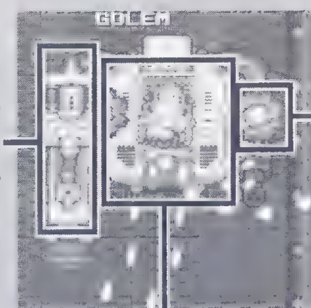


アームの先端部分で炎がくすぶっているのがわかるかな？これを見たら、



回避行動をとり、アームの外側でバーナー攻撃をやり過ごすようにしよう。

GOLEM パーツについて



本体　10万点（1万点）
アーム　1万点（1000点）
ジョイントパーツ　3万点（3000点）
上半身パーツ　5万点（5000点）

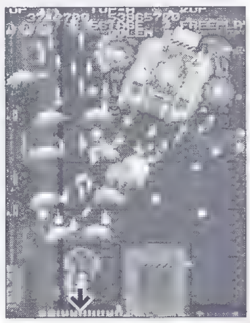
※（　）はボンバーで破壊した時の点数です

第2形態

ボスのアームを両方とも破壊すると、ボスは第2形態へと移行するのだが、第2形態では頭部からのホーミングミサイルと、ジョイントパーツからのピンク弾バラまきが延々と続く（ただし、ジョイントパーツを両方とも破壊した場合は、上半身パーツが5WAYを撃ってくるようになる）。

この形態では、基本的にボスの正面でピンク弾を避けつつ、上半身パーツを撃ち込むようにするだけ。ホーミングミサイルが少しいやらしいが、少し前に出て、自機をちょっとずつ後退させながら撃つようにすれば、真横から突っ込まれることはないはずだ。

ホーミングミサイルが堅くて撃ちきれないという場合は、ランクの上がりすぎが原因。ここをどうこうする前に、ここまでいかにしてランクを抑えるかを考えるようにしよう。



ちょっとずつ自機を後退させれば、正面でホーミングミサイルを撃てるので安全。



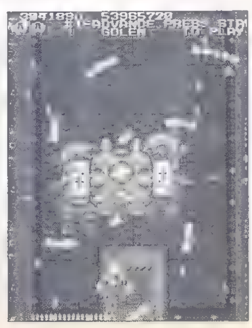
画面一番下にいると、ホーミングミサイルに真横から突っ込まれ、非常に危険！

第3形態

ボスの上半身パーツを破壊すると、ボスは第3形態になる。この形態での攻撃方法は、本体からのピンク弾バラまきと、ジャンプして自機を踏みつぶしにくるジャンプ攻撃だけ。

この形態で重要なのは、常にボスの正面でショットを撃ち込むようにすること。ボスは、かなり画面下のほうまで移動してくることがあるが、そのようなときもビビって横に逃げたりせず、ドーンとボスの正面に構えるようにしよう。ヘタに横に逃げようとすると、かえって危険だ。

なお、ボスがジャンプ攻撃してきたときは、ボスが着地する頃合いを見計らって、その場から大きく逃げるようにすれば簡単に避けられる。ただ、着地後にボスが画面下のほうにいるのは困るので、ボスがジャンプしたらできるだけ画面上のほうに移動し、ボスの着地点を画面上のほうに誘導するようにしよう。



ボスに近づかれても、正面で堂々？と戦うようにしよう。そのほうが安全だ。

コンテナの中身は？

ボス戦の背景に計6つあるコンテナ。実はこのコンテナ、ボスが乗っかると壊れるようになっている（中身は勲章×4）。余裕があれば、ボスをうまく誘導して、壊すのにチャレンジしてみよう。



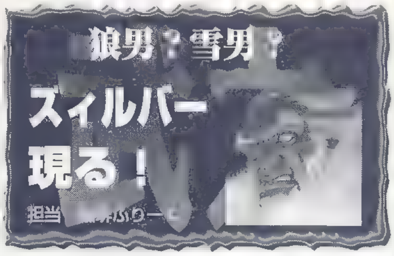
コンテナの中身は勲章×4。でも、クリア重視の人には必要ない!?

世界観に浸るか、現実を見つめるか？



今回はズィルバー使用法と究極トーナメントの結果発表だ。

狼男？雪男？ズィルバー現る！



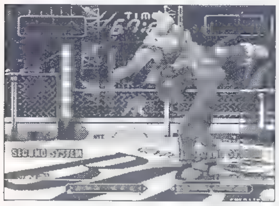
謎に包まれた格闘家ズィルバー。彼は三十年以上も前から噂が絶えなかったとされる、オリジナル空手の使い手だ。

ズィルバーはCPU戦のラスボスとして登場してくるばかりでなく、プレイヤーキャラとして使うことも可能だ。出現条件は下の囲みを見てもらうことにしよう。

強烈な技の数々

スピードと一撃の重さを兼ね備えたキャラ、ズィルバー。派手な技以外にも、右下段蹴りが反撃を受けない技だったりと渋い強さも持っている。ちなみに近間からの二段蹴りはリョウに対しガード不能だ。

返し技も充実している。タックル返しは⬇、組み技返しは➡だ。このタックル返しのダメージはハンパではない。しかもダウン攻撃が入るのだ。



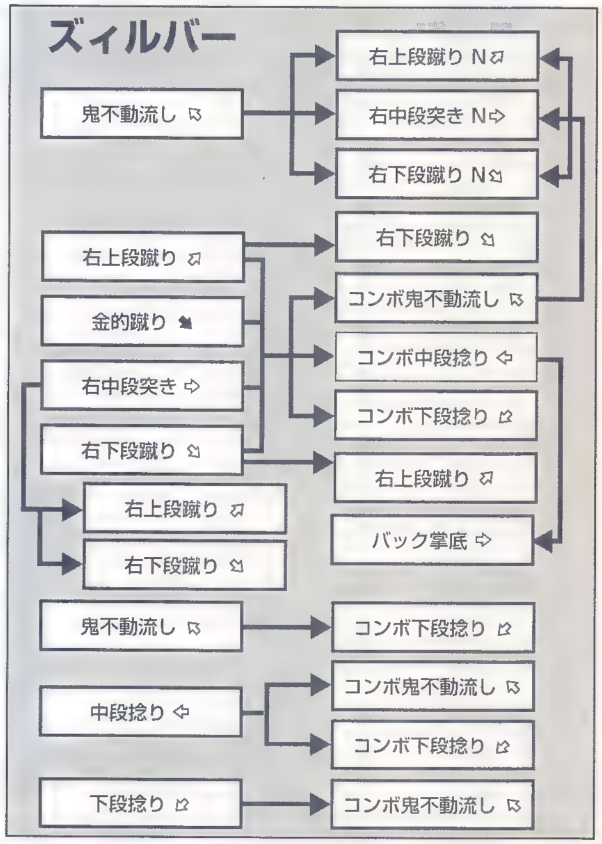
場外に落ちることも多い超猿蹴り。相手と離れるが硬直も長い。

「制止はしたんですよ。でも会場のドアを2枚とも一発でふっ飛ばす奴相手に、何ができるっていうんですか？ちらっと見ただけなんですが、着てた服に茶色の染みがいっぱいついててね。あれ、血じゃないかな。髪なんか逆立ってるしね。とにかくもうあんなことは2度とごめんです」（「武力」会場警備員　緒方猛の証言／日本）





「確か20年ほど前ですな。畑仕事が終わって家に帰ってみたら大きな男がおって、いきなり襲いかかってきよりまして。倒すのに1時間ほどもやり合いましたか。勝てたのは運も良かったんでしょう。あの拳骨が一発でもまともに当たっとったら、わしは今頃あの世で茶を飲んどるところです。黙って立ち去ろうとしよるもんで、名前を聞いたら『ズィルバー』とか言いましたな。えらく言いにくい名前だと思ったのを覚えとります」（武道家　宋玄道の証言／中国）



ズィルバー使用条件

全プレイヤー（11体）で「CPUズィルバー」を倒して、ゲームクリアすると最終ボス「ズィルバー」がプレイヤーとして使用可能となり、プレイヤーセレクトに現れる。

ズィルバー登場条件

・一度もコンティニューする事無く決勝戦まで闘う事。

・「予選トーナメント」中に負けた場合「敗者復活セレクト画面」で「敗者復活戦」を選択し「武力トーナメント」まで勝ち進めば、ノーコンティニューと見なし「ズィルバー条件成立とする。「再選」を選択してしまうと、いくら勝ったとしても条件は成立しない。

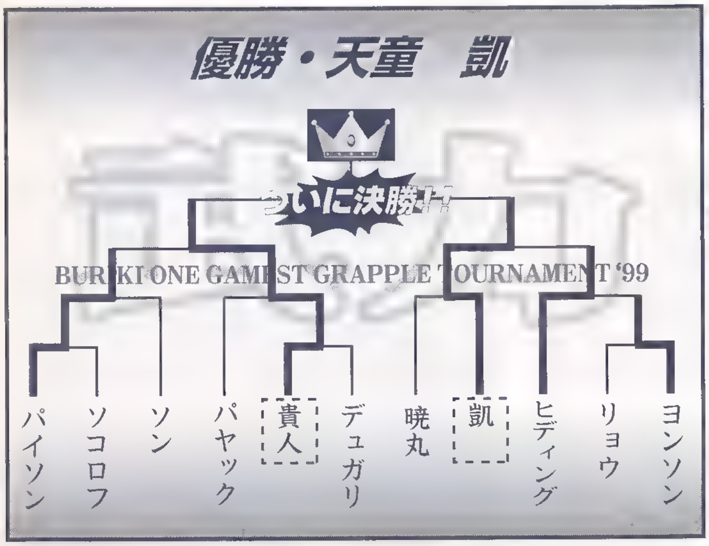
優勝者決定!!
究極トーナメント結果発表!!

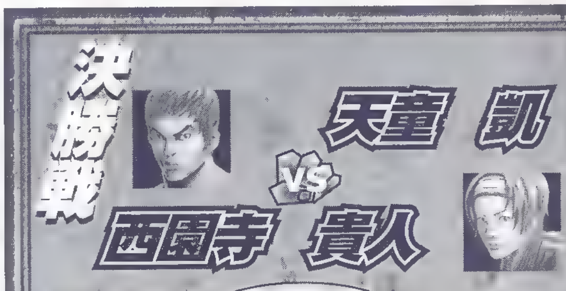
ついにトーナメント優勝者が決定！
今回は、その結果と決勝戦の模様を中心にお送りするぞ。
担当：やっこー

前号で紹介した「究極トーナメントinゲーメスト」の優勝者がついに決定した。並み居る猛者たちをなぎ倒して見事その栄冠を手中に収めたのは、天童凱（17）。隙のない打撃技連携とタックル、そして投げ技をバランスよく使い分け、最後まで安定した闘いぶりを見せた。

決勝戦で凱と闘ったのは、奇しくも同じ17歳の新鋭、西園寺貴人。的確な当て身と、その年齢からは想像もつかないほどの試合巧者ぶりで、決勝戦まで駒を進めてきた。決勝では惜しくも敗れてしまったが、注目度は凱をも上回るものがあったといえる。

さて、このトーナメントの結果、いかがだったでしょうか。優勝者当てクイズ当選者の発表については、プレゼントの発送をもって代えさせていただきます。





力と技の壮絶なぶつかりあい

ラウンド開始後から、積極的に前に出ていったのはやはり凱。小刻みな連携とその途中止めを使い、打撃で貴人を圧倒する。これに対し、貴人も当て身で応戦するが、必然的にタックルを警戒しなければならない分、思い切った狙い方はできなかったようだ。

そんな中、特に目立ったのが凱のエルボー～コンボミドルキックとつなぐ連携。もともとこの連携は連続ガードになっているため、貴人側は当て身で割り込むことが不可能。しかも貴人の持つ遅い打撃技では、ガード後に反撃を入れることすらできない。

凱やや有利で迎えた中盤戦、戦況に大きな動きがあった。凱は適度に打撃技をガードさせたあとにすかさずコンボミドルキック。ガード耐久値の低い貴人はこれでガードクラッシュさせられてしまう。そこにタックルが決まり、ポイントに大きな差がついた。


凱の狙いはここにもあった。ガードクラッシュからタックルにつなぐ。

貴人は、ここでやや間合いを取り、合気・中段のカウンター狙いに出る。しかし凱もこの誘いに乗らず、試合は膠着状態へ。残り時間は刻一刻と少なくなっていく。

張り詰めた空気の中で、ついに貴人が動いた。おもむろに接近し、当て身を狙う。それを見た凱は、すかさずタックルへ…。そのとき、奇跡は起きた。貴人はなんとここで裏合気で背を向け、凱のタックルを背後専用の返し技、後方肘打ちで返したのだ。さらに連携投げもきれいに決まり、これには観客も拍手喝采。場内の興奮も最高潮に達した。


貴人が魅せた！裏合気で背後を向き、タックル返しを見事に決めた。

しかし、ここでタイムアップ。勝負は判定へもつれ込む。結果、ほんのわずかな差で凱が勝利。苦しい闘いの末、見事栄冠を手にした。

勝者
天童　凱
2－1

記者の目

天童　凱

凱陣営の狙いとなるのは、やはりタックルだろう。貴人には返し技がないので、チャンスは多いはずだ。これを生かすための打撃技も十分に揃っている。貴人側の狙いとなる当て身の的をどれだけはずしていけるかがポイントだ。


打撃を警戒させておいて、抜けられないタックルへ。これが王道だ。

西園寺　貴人

この組み合わせは、やはり厳しい闘いになることが予想される。連携に当て身で割り込みを狙いつつ、どれだけタックルを読み切れるかが勝負の要となるだろう。貴人の格闘センスにすべてがかかっている、といったところか。


連携への割り込みに当て身を使う。テクニカルな戦術だ。

その他注目のカード

決勝戦以前の対戦にも、白熱した試合が非常に多かった今回のトーナメント。ここでは、その中でも注目したい2つの組み合わせを軽く振り返っておこう。

1つめのカードは、2回戦第1試合、宋vsパイソンの試合。打撃重視のキャラクター同士の対戦となったこの試合は、予想通り壮絶な打ち合いが展開された。結果、勝利をもぎ取ったのはパイソン。打撃技の発生速度が若干宋を上回っていたこと、そして年齢からか、宋に体力の衰えが見られたことが、この結果につながったといえる。

もう1つは2回戦第4試合、ヨンソンvsヒディングの一戦。こちらは、打撃系と投げ系の闘いだ。明暗を分けたのは、決勝戦と同じくタックル。ヒディングは、執拗に水平チョップからのグラップを狙い、要所でタックルを繰り出す。ヨンソンはタックルに対して返し技を持たなかったことが、苦戦の原因となったことは間違いない。そして、ヒディングが決して投げだけのキャラではなかったことも…。


キーとなるタックル。返し技のないキャラは、苦労させられる。

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
GAMEST 編集部 行
ゲーメスト8/15号アンケート

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 男・女
□□□-□□□□ 電話（　　　）	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか？	

締め切りは8月14日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト8/15号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 男・女
□□□-□□□□ 電話（　　　）	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
続「バトルギアタイムアタックランキング
～最速は誰だ!～」
キャンペーン事務局 行

ふりがな お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　）	
※都道府県	
1小学（　）年 2中学（　）年 3高校（　）年 4大学（　）年 5社会人 6その他（　　）	

※の部分は○でお囲み下さい

(キリトリ線)

(キリトリ線)

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成日

面　数　　難易度 残機設定

備　考（タイム・残機）

ゲームセンター　名前　電話　住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

ゲーメスト8/15号

■ゲーメスト8/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年8月14日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号の特集企画「ゲーセンでお友達を作ろう!企画」の感想を教えてください。

3:「同人コーナー」の感想を教えてください。

4:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

6:今熱中しているゲームは何ですか?

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

8:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

9:今号で役に立たなかった記事と、その理由を教えてください。

10:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

11:はみだし情報への質問がありましたらお聞かせください。

12:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。

文章　　モノクロイラスト　　カラーイラスト

13:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

続バトルギアタイムアタックランキング応募ハガキ

1.タイム　　月　日達成

2.スコアネーム

3.コース　　級

第1回(7/30締切)	第3回(8/31締切)
超初級・弩級	弩級・超弩級

4.クラス・車種　　クラス　車種

クラスA	クラスB	クラスC
JZA80・BNR32 NA2・CE9A CN9A・CP9A FD3S・GC8 GC8(Type-R) GC8改	ST205・RPS13 S14・FC3S DC2	AE111・AE86T AE86L・NB6C NB8C・EK9

5.パスワード

6.ゲームセンター　　店舗名　住所　電話　店長　印

以上のタイムを記録したことを証明します。

7.攻略のポイント・感想

記入方法

・赤枠欄部分を全てご記入下さい。3のコース、4のクラス・車種は右の表を参照のうえ、締め切り日も含め、間違えないようご記入ください。

・タイム証明欄は必ずお店のスタッフに記入してもらうようお願いします。

※記入事項が不完全だと無効になる場合があります。

特にパスワードはネームレジストの時にしかでませんので必ず控えて下さい。

※使用車種は上記21車種に限ります。隠し車種の使用は認めません。

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

TOPICS

DISC BOX

今号のおすすめ

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ8月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

TOPICS

全日のレスラーと、一緒に学べるまたとない機会！

EVENT

総合学園ヒューマン・アカデミー　スポーツカレッジ＋全日本プロレス　教育提携記者会見ルポ

ゲーメスト8／15号の特集「ゲームスクールガイド」で紹介した、東京・高田馬場にある総合学園　ヒューマンアカデミー東京校が、この度、新社長に三沢光晴選手が就任したばかりの全日本プロレスと教育提携を結ぶことになり、三沢新社長立ち会いのもと、同校にて記者会見が行われた。この教育提携により、同校のスポーツカレッジ部門において、実際に全日本プロレスの三沢、小橋、秋山、本田選手らが実技指導を行うのに加え、プロ選手のトレーニング方法、メンタルマネジメントの講義などを併せて行うことが明らかになった。また、学生たちからのTシャツ・グッズ等のデザインの公募、イベント・大会への協力参加もあるというのだから、プロレスファンにはたまらない提携内容といえよう。三沢新社長も「新生全日本としては、プロレスファンでない人もどんどん取り入れていきたいと思っていたので、今回の提携は大変嬉しい」と語っていた。詳しくは、総合学園ヒューマン・アカデミー東京校（0120-89-1588）までお問い合わせを。



新社長に就任してから2カ月。ようやく背広姿が板に付いてきた三沢選手。

全日本プロレス　新人レスラー募集要項

■資格／身長180センチ以上、年齢18歳以上の健康な男子
※来春高校卒業見込みの学生も可です



同校の学生たちと、記念撮影。

■必要書類／身長・体重を明記した履歴書、上半身裸の写真1枚、医師による健康証明証
※未成年者の場合は、親権者の承諾が必要です
■締め切り／7月23日（金）消印有効
■送付先／〒106-0032　東京都港区六本木7-3-12、全日本プロレス新人募集係
書類審査ののち、総合学園ヒューマン・アカデミー東京校をお借りして、8月中旬に入門テストを行います

好きな奴にはたまらん！

EVENT

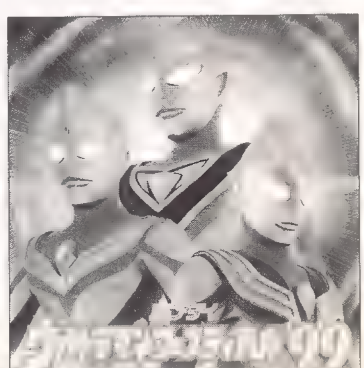
今年もやる！「ウルトラマンフェスティバル'99」開催

今や親子2代から愛され親しまれている国民的ヒーロー・ウルトラマンのイベントが東京と奈良の2カ所で開催されるぞ。ティガ、ダイナ、ガイアの平成シリーズを中心に、迫力のライブステージやリアルなジオラマの展示など盛り沢山なイベント内容。また東京会場では8月26日の1日のみ、平成ウルトラマンシリーズに、出演中の俳優陣をゲストに迎えた「ウルトラマンフェスティバル'99スペシャルナイト」と題されたスペシャルイベントも行われるので、マニアなら絶対にチェックするべきだぞ。142ページにあるプレゼントコーナーでチケットのプレゼントをしてるから、そっちのコーナーも見てね。

「ウルトラマンフェスティバル'99」
■会場　東京ドーム・プリズムホール/プリズムⅡ
■開催期間　7月24日（土）～8月31（火）
■時間　9:30～17:30（最終入場17:00）
主催　TBS　企画制作　TBS/円谷プロダクション／オーロラ・オーバル社
■入場料金　前売り券　大人:1300円　子供:800円　当日券　大人:1500円　子供:1000円（大人:中学生以上、子供:3歳以上）
■お問い合わせ
NTTハローダイヤル　03-3272-8600
受付時間　月～土9:00～20:00　日曜祝日9:00～17:00

■会場　奈良ドリームランド／ウルトラマンライブシアター特別展示会場
■開催期間　7月18日（日）～8月31（火）
■時間　9:00～22:00（但しライブシアターは公演終了と同時に閉館）
主催　（株）毎日放送　企画制作　（株）ドリームパーク/オーロラ・オーバル社
■入場料金:前売り券　大人　1500円　子供1000円　当日券　大人　1900円　子供1100円　当日券（入場料別）　大人　1900円　子供　1100円　（大人　中学生以上　子供　3歳～小学生）

■お問い合わせ
奈良ドリームランドウルトラマンフェスティバル事務局　0742-23-1111～2
受付時間　月～土　9:00～17:00　日曜祝日9:00～18:00



なんでアレがこうなる!?

MOVIE

ホーホケキョとなりの山田くん

タルい映画ではないのか？　と試写に向かう最中危惧していた。スマン、俺が間違っていた。なんで「山田くん」でこんなスペクタクルな映像が作れるんだ？　というぐらい絵が凄い。テレビでは再現できないぐらい色が深い。マジでこの夏、必見の映画だ。太鼓判。



止めて絵を見てもその魅力が伝わらない。動くとホント凄い。

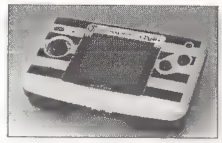
ホーホケキョとなりの山田くん／高畑勲監督作品
■7月17日（土）全国松竹・東急洋画系超拡大ロードショー
■キャスト　まつ子／朝丘雪路　たかし／益岡徹　しげ／荒木雅子　俳句朗読／柳家小三治　特別出演／ミヤコ蝶々

がんばれ阪神タイガース！

REREASE

ネオポケカラーに「阪神タイガース限定バージョン」登場!!

「SNKvsCAPCOM」が待ち遠しいネオジオポケットカラーに、阪神タイガース限定バージョンが登場。阪神ファンなら絶対ゲットして、甲子園球場とかで遊んでほしい。その場合は好評発売中の「ネオポケプロ野球」（3800円・税別）が割とコレ欲しいかも。オススメだ。とにかくこの限定バージョン、数に限りがあるのでほしい人はお早めに。さすがSNK、大阪が本社なだけあるね。これを機に他球団バージョンもできればいいのに。



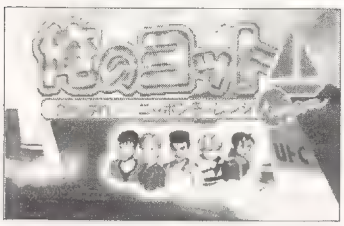
がんばれ阪神タイガース限定バージョン
■発売日　7月29日
■価格　8900円（税別）

ちょっと早めのご紹介！プレステ初のヨットゲーム

REREASE

「俺のヨット～がんばれニッポンレンジ～」発売！

トミーさんよりプレステ初!?　のヨットシミュレーションゲーム「俺のヨット～がんばれニッポンチャレンジ～」が発売されるぞ。このゲームはヨットレースの最高峰「アメリカズカップ」へ挑戦するニッポンチャレンジチームがチャンピオンシップを目指すというものだ。発売はもうちょっと先だけどヨットゲーを極めるならこのゲームしかない!?



このゲーム、ヨット専門誌「KAZI」編集部のアドバイスを受けて内容の本格化を目指しているぞ。

俺のヨット～がんばれニッポンチャレンジ～
■ジャンル　ヨットシミュレーション
■発売日　1999年9月9日
■価格　5800円（税別）
■プレイ人数　1人
■メモリーカード　1ブロック
※デュアルショック対応

夏休みはこいつでキメろ！

EVENT

マジック:ザ・ギャザリング世界選手権&フェスティバル開催！

日本をはじめ世界でも人気のある「マジック:ザ・ギャザリング」のイベントが夏休みに開催されるぞ。イベント期間中は様々なイベントが開かれる予定なので今から楽しみに待つよろし。また、ホビージャパンよりギャザリング専門誌「GAMEぎゃざ」（月刊）も7月2日に創刊されたばかりだ。

1999世界選手権&マジック:ザ・ギャザリングフェスティバル

■日時　1999年8月4日～8日
■会場　パシフィコ横浜展示大ホール
■イベント概要　1999マジック:ザ・ギャザリング世界選手権／賞金総額100万円！スタンダードトーナメント／中学生以下限定！ジュニアトーナメント／ジャパンオープン団体戦／プロツアーロンドン大会日本代表選考会／ミニトーナメント／初心者歓迎！ポータル三国志体験コーナー他
※イベント内容は変更となる場合があることを予めご了承下さい。



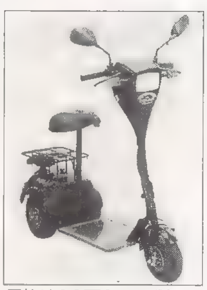
イベントでは5月に発売された「ポータル三国志」の初心者講習会も予定されているのだ。

もしかしていくら乗ってもタダか？

REREASE

こんなエコロジーなスクーター見たことないね

おそらく現時点で燃費・エコロジカルでの部分において最高のスクーターではなかろうか？　このソーラースクーターは排気ガスを出さないというエコロジー設計、しかも燃費はガソリン代の10分の1というすばらしさ！　そして驚くなかれ、家庭用コンセントからの充電も可能ということだ。このソーラースクーターに乗って友達に差をつけろ！



価格は19万8000円で7月1日から発売されている。

ソーラースクーターBunblebee5大特長！

1　排気ガス、騒音を出さないエコロジー設計
2　1度の充電で20Km走行可能
3　太陽光、家庭用電源からも充電可能
4　折り畳み式で、車のトランクに楽々収納
5　燃費はガソリン代の10分の1

■お問い合わせ　株式会社優光社
03－3351－9771

物か遊びか？

EVENT

東京ゲームショウ'99秋のテーマは「Coming Surprise～スゴイは、ここから」だ！

回を追うごとに入場者数を増やしてきた「東京ゲームショウ」が9月に開催されるぞ。イベントの楽しみ方は人それぞれだが、やはり中でも目玉だと思われるのが各メーカーの物販スペースの限定アイテムだったりするよね。今回は主催者側の計らいで物販スペース直行組と展示スペース直行組の2組の列が作られということだ。アイテムとゲームプレイ、キミはどちらを選ぶのかな？

東京ゲームショウ'99秋開催概要

■日程　9月18日（土）10:00～18:00
　　　　9月19日（日）10:00～17:00
■会場　幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
■総出展社数　1464小間（6月下旬現在）
■入場料　一般入場料　当日券　1200円（税込み）
　　　　前売り券　1000円（税込み）※小学生以下は無料
■チケット販売　8月上旬から前売り発売開始
■お問い合わせ　東京ゲームショウインフォメーション
03－5512－3154

●もちろん我が新声社（マルゲ屋）も出店するので遊びに来てね。



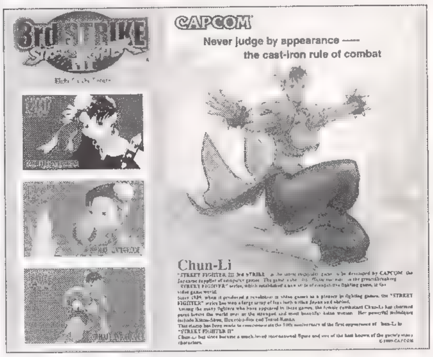
かなりコアユーザー向けかもね

モビーディックからよさげアイテム2点紹介するよ

REREASE

春麗誕生10周年記念企画第1弾！
STREET FIGHTERⅢ　3rd STRIKE-春麗-　Limited Stamps

ストⅢ3rdの春麗絶好調なこのご時世にかなりのレアアイテムの登場だ。この商品はコレクターズアイテムの原点とも言うべき「切手」に4種類の春麗がプリントされたすばらしき一品！　春麗ファンでなくとも欲しくなっちゃうよね。ちなみにこの切手は日本国内では使用できませんのであしからず。

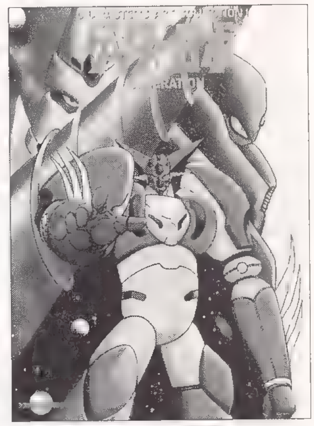


左の3点が切手の部分になっているのだ。

STREET FIGHTERⅢ　3rd STRIKE-春麗-　Limited Stamps
■発売　今夏発売予定
■予価　2800円（税別）
■仕様　切手シートサイズ（151×182mm）切手専用台紙入り専用台紙には、描き下ろしイラストカプコンデザイナーのサインを予定しています。

CHARACTER'S ART COLLECTION
ゲッターロボジェネレーション

漫画家生活30周年を迎えた石川賢先生が今までに描いてきたゲッターシリーズのカラーイラスト36点を厳選し豪華ポストカードとして収録しているのだ。本文では石川先生がこの本のために描き下ろした48ページのコミックを収録しているぞ。もちろんカバーも描き下ろしている至宝の一品だ！　そしてなんとモビーディックさん提供でこの本を3名の方にプレゼントするぞ。宛先は「ゲッター本」係まで。



うおお～かっこよすぎるぞ～！

CHARACTER' S ART COLLECTION
ゲッターロボジェネレーション
■価格　2000円（税別）
■サイズ　A5判（210×148mm）
■仕様　36種類のポストカード＋巻末描き下ろしコミックを収録

※両商品のお問い合わせ　有限会社モビーディック　03−5566−3050

講習会は無料だよ！

ゲーム業界目指すキミ！そのウラを知りたくないかね

EVENT

アミューズメント総合学院では、7月21日（水）に業界志望者のために臨時オープンスクールを開校するぞ。このオープンスクールでは、ラジオ日本「エンペラー黒田のゲーム業界ウラのウラのウラ」（毎週金曜27:00〜28:00）の公開録音が行われ、ゲストにアニメ監督／今川泰宏・声優／中村大樹・電撃王／岡本編集長・小説家／あらいりゅうじの面々を迎え、業界トークバトルを予定しています。なおこのオープンスクールでは、会場の都合上事前の電話予約（下記参照）が必要なので忘れずに。

アミューズメント総合学院7月21日（水）オープンスクール開催
■日時　7月21日（水）　受付　13:00　開始　13:30
■場所　アミューズメント総合学院　東京校・本館（恵比寿）
■参加事前予約　フリーダイヤル　0120−41−4600

今すぐ行く？

ナンジャタウンに新規アトラクション登場！

EVENT

ビル内型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」にまたまた新規アトラクション「ナジャヴの大冒険」が登場だ。このアトラクションはナジャヴの分身でもある携帯アイテム「マイ・ナジャヴ」（前号参照）と共にパーク内に隠された「究極の秘宝」を求めて、ナンジャタウン全域を冒険して巡る新アトラクションだ。友達・家族・彼女を誘ってこの新アトラクションに挑戦してみよう。

新アトラクション「ナジャヴの大冒険」
■場所　ナムコナンジャタウン内（豊島区東池袋サンシャインシティ内）
■アトラクション設置日　7月24日（土）より

ナムコ500GPの腕だめしだ！

「TOKYO GP '99」開催

EVENT

好評稼働中の「500GP」のイベントが夏休みにナムコ系列のアミューズメントスポットで開催されるぞ。各大会でポイントを積み重ねたトップランキング16名は11月7日にもてぎサーキットで開催される500GPゲームイベントにて本物の全日本ロードレーサーと戦える参加権がもらえてしまうのだ。今すぐ腕を磨きに最寄りの設置店へ走れ！

500GPゲームイベント TOKYO GP'99

■開催会場と開催日程
★7月25日（日）　ホンダウエルカムプラザ青山
東京都港区青山2−1−1
★7月31日（土）　ナムコランド幕張
千葉県千葉市花見川区幕張町2−7701
★8月1日（日）　プラボ相模原
神奈川県相模原市東淵野辺5−5
★8月7日（土）　プラボ荻窪
東京都杉並区上荻1−13−10ハクサンビル
★8月8日（日）　プラボ都筑
神奈川県横浜市都筑区川和町846−1
★8月14日（土）　ワンダーパーク相模原
神奈川県相模原市古淵2−10−1ジャスコ相模原内
★8月15日（日）　ナムコランド平塚
神奈川県平塚市代官町33−1
★8月21日（土）　ワンダーシティ鶴見
神奈川県横浜市鶴見区元宮2−1−10
★8月22日（日）　ワンダーシティ調布
東京都調布市菊野台1−34−5
★8月29日（日）　ホンダウエルカムプラザ青山
※7月25日（日）と同じです。

※各大会は、7月1日から大会当日までの各店舗タイムトライアル予選で上位27名を選出し、27名による決勝トーナメント大会を開催します（ホンダウエルカムプラザ青山の開幕戦・最終戦を除く）。

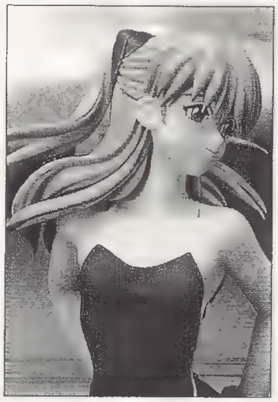
■参加方法　「TOKYO GP '99」開催店舗（会場）にて参加登録をし、タイムトライアルに参戦する。
■参加料金　200円（筐体投入による）
※ホンダウエルカムプラザ青山のみ参加費無料
■お問い合わせ　株式会社ナムコ
03−3756−8546　コマイ

レイは出ないのかな？

コミックのエヴァも再開したことだしアスカでも手に入れるッぺれ～

REREASE

なんともツボを押さえたキットがリリースされた。写真ではその全容をお伝えできないが、なんと！　アスカが「水着のお尻のくい込み」を直しているポーズとなっている！　ま、それだけがこのキットのウリでは無いのだが、そこで編集部悪代官しもでんに言わせると「つるぺたなのか？」と訳のわからぬことを言っていたが,それほど気になるキットだということだろう。



レジンキャストキット「惣流・アスカ・ラングレー」
■価格　9800円（税別）
■スケール　1／6（約28cm）
■お問い合わせ　株式会社ニューライン　03－3986－3077

意外にこのキャラ人気あるのよ

まだまだFFⅧは終わらない！

REREASE

一部？　の女性ユーザーに支示を得ているファイナルファンタジーキャラクター「サイファー・アルマシー」が塗装済み組立完成品のキットで発売するぞ。このキットはソフトビニールという素材で造られており、精度の面ではかなりの物と言えるだろう。で、コトブキヤさんこうなったら「雷神・風神」も発売しません？



スコールと同じ武器ガン・ブレードを構えるポーズでカッコイイぞ。

ソフトビニールキット「サイファー・アルマシー」
■価格　6800円（税別）
■スケール　1／6（約30cm）
■お問い合わせ　ホビーショップコトブキヤ通販部　045－410－1661

「魔法使いTai！」挿入歌

Over the rainbow



オリジナルのビデオアニメとして人気の高かった「魔法使いTai！」がなんと7月よりWOWOWで毎週水曜日（午後7時から7時30分）に放送開始！そのアニメの挿入歌がシングルCDとして発売されるぞ！歌は魔法使い隊の小西寛子さん、岩男潤子さん、飯塚雅弓さんが担当だぞ！

CD:TYDY－2124
価格:￥1020（税込み）
東芝EMIフューチャーランドレーベル

7月16日発売

「小森まなみのPop'nパジャマRV」新エンディングテーマ

「夏色の翼」



小森まなみさんが自らパーソナリティーをしている人気ラジオ番組の新エンディングテーマソングがシングルCDとなって発売されるぞ！歌っているのは、小森まなみさんと、声優としても活動を開始した高橋直純さんの2人のヴォーカルユニット「AsR」だ！

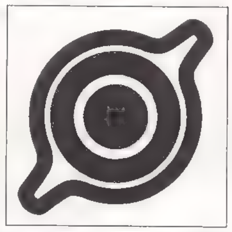
CD:KIDA－182
価格:￥1020（税込み）
スターチャイルド

7月23日発売

今号のおすすめ

電脳戦機バーチャロン

オラトリオ・タングラムDNA side／RNA side





発売されるごとに大人気のセガのロボット対戦アクションゲームの「バーチャロン」の最新のオリジナル・サウンドトラックが、な、なんとゲーム中に登場する2つのチーム別にサウンドを分けた「DNAサイド」「RNAサイド」の2タイトルとなって発売される！それぞれに初回特典が付くぞ！

CD:「DNA」:MJCA－00055「RNA」:MJCA－00056　価格:￥2100（税込み）
初回特典:有井氏豪華描き下ろしキャラクター3DCGステッカー(予定)
マーベラスエンターテイメント

7月16日発売

おジャ魔女CDくらぶ　その2

おジャ魔女BGMコレクション!!



今年の2月から始まった人気上昇中のアニメ「おジャ魔女どれみ」で流れているBGMを収録したCDが発売される！このBGMを担当しているのは、「マーマレード・ボーイ」以来の3年振りとなる奥慶一氏！オープニング・エンディングテーマ2曲もTVサイズで収録されているぞ！

7月21日発売

CD:APCM－5134　価格:￥3000（税込み）
バンダイミュージックエンタテインメント

サイトロンオリジナルサウンドトラックス

スーチーパイコレクション／ジャレコ



ギャルゲーといえばジャレコの「スーチーパイ」だが、家庭用版はすでに何枚も発売されているものの、アーケード版の最新の3作目までを収録した初のオリジナルサウンドトラックが発売されるぞ！このCDには、なんとあの園田健一氏のイラスト満載のオールカラーのブックレットが付くぞ！

7月16日発売

CD:PCCB－00382　価格:￥1890（税込み）
特典:スーパーピクチャーCD

スーパーロボット魂～スピリッツ～

ツアー'99「春の陣」



今年の4月29日、赤坂BLITZに、ロボットアニメのテーマソングを歌ってきた超豪華なシンガーが勢ぞろいし、行われたライブを2枚のCDに完全収録した究極タイトルが発売されたけど、みんなはもう手に入れたかな？　えっ？　まだ手に入れてない！許さーん！今すぐ買いに走れ！

発売中

CD:FSCA－10092（2枚組）　価格:￥3873（税込み）
ファーストスマイル・エンタテインメント

丹下桜

Bright Shine on Time



NHKのBSなどで放映されている人気のアニメ「カードキャプターさくら」の主役・木之本桜の声を担当している丹下桜さんの9枚目となるシングルCDが発売される！そして今後のCDの予定も決定！9月22日にシングル、10月22日にはアルバムが発売されるぞ！

CD:KMDS－1　価格:￥1020（税込み）
初回封入特典:ポケットカード
コナミミュージックエンタテインメント

7月23日発売

秋葉原にそびえ立つ

03(5295)2345

トライアミューズメントタワー

営業時間10:00～22:00(金・土曜は23:00)

ビデオゲーム フロア案内

2F デイトナＵＳＡ2/バーチャロン オラトリオタングラムver5.4/電でGo! 2 高速編 3000番台/ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2/月華の剣士2/ソウルキャリバー/鉄拳３ /全日本プロレス2 ジャイアントグラム/ポケットファイター/ バーチャストライカー2 '99version/ザ・キング・オブ・ファイターズ'98/エランドール/

3F ジョジョの奇妙な冒険/スーパーストリートファイターⅡX /アシュラブレード/ストリートファイターZERO3/ストリートファイターⅢ 2ndIMPACT/三国戦紀/ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE/ジャッキーチェン2/フレームガンナー/サイキックフォース2012/パズループ

4F ギガウィング/レイクライシス/ガンバード2/バトルバクレイド/エスプレイド/バトルガレッガ/怒首領蜂 ～ドドンパチ～/極上パロディウス/グラディウス4/T.M.N.Tスーパー亀忍者/ダライアス外伝/ギャルズパニックＳ２/すくすく犬福/Ｅ雀さくら荘/スーパーパズルボブル/ロジックプロアドベンチャー/パカパカパッション/線脳/パイロットキッズ/メタルスラッグＸ/ゾンビリベンジ/VS CITY ティンクルスタースプライツ/BURIKI-ONE

5F ナイトストライカー/ダライアス EXTRA Ver./サンセットライダーズ/達人王/ツインビーヤッホー/海底大戦争/ウルトラ警備隊/レイフォース/レイストーム/Ｓ・Ｄ・Ｉ/セクシーパロディウス/パイプドリーム/ガンフロンティア/グラディウスⅢ/グラディウスⅡ/グラディウス/アルティミットエコロジー/ドカベン2/モータルコンバット4RV3/ワンダー3/ガントレットレジェンド/D&Dシャドーオーバーミスタラ

6F ルパン3世/タイムパイロット/リバーパトロール/フロッガー/テラクレスタ/熱血高校ドッヂボール部/スパルタンＸ/エグゼドエグゼス/戦場の狼/ワードナの森/アテナ/魔界村/ジャンプバグ/ジャッカル/コンバットスクール/スターフォース/ギガンデス/ロストワールド/イエローキャブ/エクセリオン/グレートラグタイムショー/ファイティングファンタジー/Mr.ヘリの大冒険/レインボーアイランド/マーベルランド/スプラッターハウス/最後の忍道/トリオ・ザ・パンチ/マジックソード/ロードランナー2/忍者くん～阿修羅の章～

7F 入れ替え中

新作ラッシュ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
ストリートファイターEX2plus
鉄拳TAG TOURNAMENT
ギターフリークス2ndMIX
ドラムマニア
RCでGO!
ダンスダンスレボリューション・ソロ
ビートマニアⅡDXサブストリーム
ビートマニアクラブキットⅡ

知る人ぞ知る無料情報誌

Quick Response

クイックレスポンス復刊
最新作情報から
レゲー紹介/フロア案内
ハイスコア/ゲーム攻略
まで濃厚な情報満載で
好評配布中!!!!

大人気につき品切れの場合が有りますのでご了承下さい

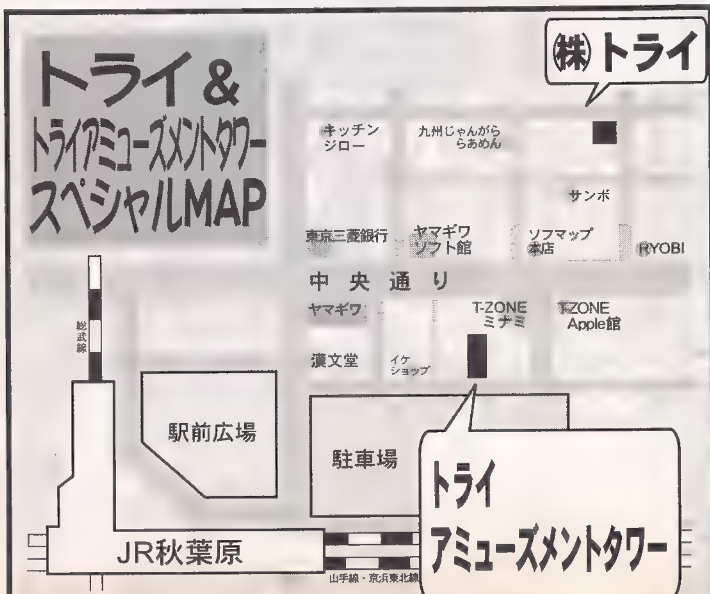
更に…
ときめきメモリアルの景品を夏に向けて大放出
新しい景品から懐かしい景品までドドンと取り放題
早いモノ勝ちだよ!!!!!

SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge

大会開催

日時:1999/7/18 12:00～
場所:トライアミューズメントタワー 3F
募集人数:64人予定
電話受付ＯＫ!!!
お申し込みはお早めに!!!

TEL 03-5295-2345



トライアミューズメントタワー

TEL03-5295-2345

〒101-0021東京都千代田区外神田4-3-10
営業時間：10時～22時(金・土曜23時)

㈱トライ

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
営業時間:10時～20時(日祭・祝日は18時30分まで)
トライホームページ http://www.try-inc.co.jp



どんな開発機使ってんねや!!?



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00〜18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。(必須)
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)
◎自分をアピールできるもの



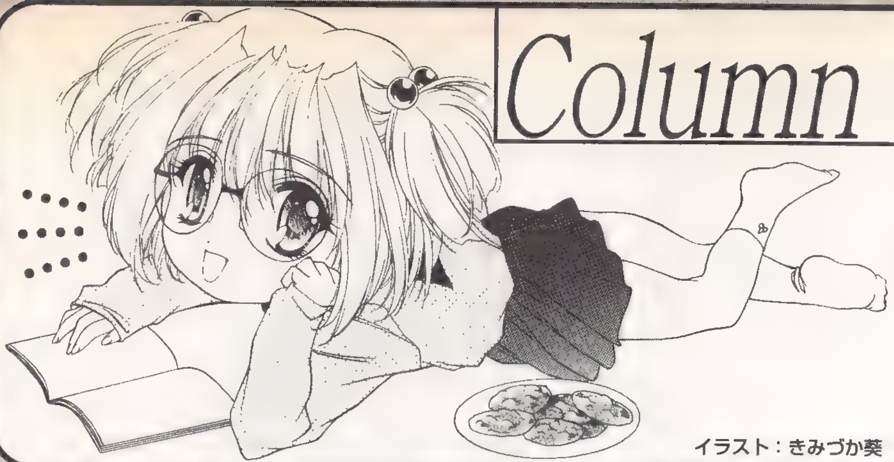
ARIKA

ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎ 03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階

Column Courtyard

コラムの中庭



イラスト：きみづか葵

第19回 庄司と加藤&後藤の あたま てらぴ～

庄司卓（しょうじたかし）：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（ＴＶ東京系でオンエア中）や「倒凶十将伝」（ＯＶＡ企画進行中）がある。

加藤洋之＆後藤啓介（かとうひろゆき＆ごとうけいすけ）：ファンタジーやＳＦ小説の挿し絵を中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。



そんなわけで『ストリートファイターⅢ　4thフィールド（捏造）』には、まことのライバルで、天然ボケの柔術使いの女の子の登場を切に希望している庄司卓だ。これにはエンジェランステージの池よりは多少は深い程度の意味があるのだが、どうしても知りたいという探求心あふるる若人は躊躇なく僕の本を買ってみよう。まぁ知ったからどうなるというわけでもないけど、僕個人は本が売れてうれしいぞ（笑）。

さてさて、ようやく仕事も一山越して遅れ馳せながら『ストⅢ』はユンとヤンのどっちでいこうかななんて思っていたら、乱入して来たケンに瞬殺されてしまうような今日この頃だが、これまで自分が格闘ゲームやシューティングゲームで使ってきたキャラにどんな傾向があるのだろうかと、割と現実逃避気味に考えてみたりしたのだ。

取り敢えず自分のこれまでの使用キャラを振り返ってみると……。『ストⅡ』シリーズは特には決めていかなかったけど、大抵、リュウかケン。『サムライスピリッツ』はずっとガルフォード一筋。『餓狼伝説』はアンディから東。『ストZERO』シリーズは、『ファイナルファイト』からの付き合いということで（笑）ガイだ。こうしてみると割と忍者な人々が多いな。『バーチャロン』ではバル・バス・バウ、『オラタン』ではバル・バルバドス。考えてみればVer5.4用に起こされたバル・バルバドスのハイエンドCGも何か巨大メカ服部半蔵（in『サムライスピリッツ』）みたいな感じで、割と忍者な感じだ。それ以外では『ヴァンパイア』シリーズはデミトリィ、ドノヴァン、ジェダと来ている。しかしこうしてみると、わしは格闘ゲームでは女性キャラを使わぬのだね。やはり感情移入という点でちと問題があるかも知れぬ。だけどこれがシューティングとなると平気でヤンニャン（『ガンバード』）とか、アイシャ（『ギガウィング』）とか使ったりするのだ。まぁ『ガンバード』シリーズみたいに、本人？が直接、飛んでいるのはともかく、それ以外はあくまでメカが主役だからねぇ。メカの方に思い入れがあるのかも言いつつも、最近はキャラクターがステージ間で延々としゃべりまくる展開も珍しくない。しかしふと考えると、格闘ゲームの女性キャラは大抵「攻撃力は弱いが動きは素早い」という設定になっているように、なぜかシューティングゲームでも女性キャラ搭乗のメカは「攻撃力は弱いが高速高機動」というパターンが多い。基本的に僕は機体が選べるシューティングは移動速度の速さを重視してるので、結果的にこうなるのであろう。

しかしまぁ、キャラクターと言えば今年もあの季節ですなぁ……。そう、『キングオブファイターズ』。果たして我らが東（笑）は大波乱が予想される今年も生き延びるでありましょうか!?　ちょっとどきどき……。

内藤寛のGO!GO! Radians 第18回

歌って踊れる世界最速の天才プログラマー

湿った日々が続いております。

現在、ジメジメ露シーズン真っ盛り。もうちょっとで、僕の大好きな夏シーズン到来なので我慢、我慢…。

今回は夏といえば思い出す…数年前のアノ不思議な体験をお話しましょう。題して、内藤寛版「恐怖あなたの知らないアストラルな世界、ウチの会社にはは怨念がおんねん！」の巻

これからお話することは、皆さんが信じようと信じまいと私の実体験に基づく事実であることをおことわりしておきます。

その昔、会社がまだ東京は新宿御苑前にあったころでした。

当時会社には通称「ロンパールーム」と言われるパーテーションとダンボールで完全密室化した仮眠室がありました。完全遮光してありますので昼間でも真っ暗で、徹夜の多いゲーム開発業務にはなくてはならない空間でした。その日、僕も徹夜作業でプログラミング終えたあと、帰る気力もなかったのでそこで一眠りすることにしました。仮眠室には高低2個のベッドが並べて置いてあり、僕はいつも低い方のベッドで寝ることにしていました。眠り始めてから暫くしてから、妙な気配で目が覚めて、ふと隣のベッドをみるとナントそこには袈裟姿の坊主が堂々と鎮座しており、あまつさえお経を唱えているというショッキングなシーンが目に飛び込んできたのです。

堪らず、傍にあった枕でハゲ頭をボコボコと殴ってみたのですが効いたのやらどうやら…。

他にも、やはり睡眠中に暗闇の中で突然セミのような羽音がバサバサと部屋中飛び回ったりもしました。

セミがこんなところにいる訳もなし…後で考えると、ひょっとして耳元でゴキブリが跳ね回っていたのかなって思うと、それはそれでなお怖い!!

あと笑っちゃ…もとい怖かったのが開発室にいるはずの人相の悪い、とあるスタッフが席に座ったまま机ごとカベ抜けして仮眠室に滑り込んで来たというのもありました。

彼はそれくらいのことはやりかねないので後で問いただしてみたけど、知らんと怒られてしまいました。

「社長が仮眠室に入って、2時間くらいすると叫び声があがるんです。最初は心配して見に行きましたけど、もう毎回なもんで慣れちゃいまして、みんな笑ってました」と、彼がいってました。ウチのみなさん、ヒドイです。

そこは3年くらいで引っ越したんですが、引っ越したら怪現象はパタっとやみました。何だったんでしょうねアレって。ウチの社の初期のメガドライブの3作品は全てこの恐怖の社屋で開発しました。今思うと、もしかして当時スタッフの開発の苦しみが怨念となってああいう形で現れたのかも知れません。

ひょっとしたら、貴方がお持ちの「ランドストーカー」にも貴方に付きまとう怨念が宿っているかも知れません。なんつっても「ストーカー」ですから…なんちゃって。

内藤 寛（ないとう かん）

歌って踊れる若き日本の社長。ラジオパーソナリティもこなすうえに、ゲームまで作ってしまうから驚きだ。現在は6月発売予定のドリームキャスト用ゲーム「クライマックス・ランダーズ」の最後の仕上げに、多忙な日々を送っている。

〈番組改編のお知らせ〉

4月から番組の放送時間が変わったぞ。即、チェキれ。

■『TV GAME Radions R』

- 九州朝日放送（KBCラジオ）
  毎週日曜日　26時～26時30分
- ラジオ大阪
  毎週月曜日　24時30分～25時
- 東海ラジオ
  毎週日曜日　21時30分～22時
- 北海道放送（HBCラジオ）
  毎週木曜日　24時30分～25時

SEGA 名越稔洋のアナログスポット 第10回

好き嫌いの多いクリエーター

たまに、家で音楽を聞くことがあります。音楽に関しては、俺は結構保守的なので、流行りモノはあまり得意ではありません。

それにしても今売れてるモノっていうか、今の音楽シーンって、ハッキリ言って「面白くない」。

買いたくて仕方がないと思えるような音楽CDが、最近ほとんど出てきません。音楽CDってやっぱり自分の宝物だと思うんですよ。CD買う時って「宝物のラインアップを充実させたい」と思いながら買っている人が多いと思います。そういった意味で、今は宝物にしたいと思えるCDが少ないです。

でも、他人にとっては大きなお世話でしょう。俺が嫌いでも、実際にメチャ売れのCDもある訳だし。

俺の商売の立場上で考えてみても、様々なマーケットを的確に判断することは大切なので、売れたCDに対する考案は重要であり、自分の好き嫌いに関わらず、結果として理解はしています。

でも、やっぱり一人の人間として、嫌いなモノは嫌い。仕方がない。「一応押さえとくか…」なんて感じでは、CDはもちろん、モノ自体を買う気には俺はなれません。

その代わり、大好きなモノもあります。この場合の『大好き』とは半端なものじゃありません。

ホントに、ホントに、ホントーーーーに大好き。他人になんと言われようとも、いつどんな時に聞かれてもハッキリと『大好き！』と胸張って言える『大好き』です。

そしてその気持ちは、俺自身がゲームを作っていく上で、最も大切にしたい感覚でもあります。だって『大好き』と『大嫌い』がキチンと備わっていてこそ、人間として正常だと思うからです。

例えば自分が嫌悪感を感じながら、あきらめ感覚でモノを作るなんて俺は出来ません。そのためには、まずは嫌悪感の基準を自分のマインドの中で正確に位置づけなくてはなりません。そして正確な位置づけをしたければ、自分だけのしっかりとした物差しが必要です。

ちなみに俺は、マインドを測る物差しは、やっぱり長いほうが良い。短いと、「何となく好き」「何となく嫌い」とかいうモノばかりが増えていくだけで、表現の幅は狭くなると思うからです。ただ、自分の物差しは長いけど、目盛りが細かくなかったりします。

そんな時、目盛りがもっと細かい人に指摘されたり、フォローを受けたりするわけです。

そうやって考えると、クリエーターのサイズ感覚って結構ハッキリ出るんですよね。

物差しは長いんだけど、目盛りが異常に少ない人。物差しは短いんだけど、目盛りが異常に細かい人。

でも、カラーがはっきりしているのって良いと思います。長さも細かさもちょうど良いというと聞こえは良いのですが、なんか面白みがない。ここまで書いていて思い出しました。ある雑誌で俺はこんなことを言った覚えがあります。「自分に合ったサイズで仕事が出来ていないクリエーターはかわいそうだ」。つまりこれも同じことなのですが、自分の特徴や思考形態は、自分自身が一番良くわかっているわけだから、無理して向かっていく必要はない、ということでもあります。ただし無理しないと言っても、努力をしないということとは違います。例えば「俺は目盛りの細かさが売りだ！」という人だったら、もはや肉眼では捕らえられない、電子顕微鏡で見ないと見えないぐらいの細かさまで測れるように頑張ってみてほしい。

そして周りの人に「そんなものが君には見えるんか!?」と言わせてやれば良いと思う。そして、そこまで出来た人間が「俺の宝はコレだよ」って言うのってメチャカッコ良いと思う。俺もそうなりたい…。

でも、ホントの意味で自分を大切にするって、実はそういう事なんだろうな。



名越稔洋（なごしとしひろ）

株式会社セガ・エンタープライゼス 第四ソフト研究開発部 部長

『デイトナUSA』を筆頭に、『スカッドレース』や『スパイクアウト』などをプロデュースしてきた

第10回

三國満のARCADE心中

1P 00　HIGH SCORE 10000　2P 00

STAGE: 12

MISSION：12
家庭用プレイヤーをゲーセンへ連れ込むために

ちまたではコナミの『DDRリンクVER』が流行っているということで、見ていると「確かに何じゃこのステップは!?」と思ってしまうぐらいのステップを刻んでいました。実はこれ、メモリーカードを携帯しているのがキーポイントで、家庭用と業務用をリンクさせているところに人気の秘密があるわけです。テレビCMで〝ゲームを変える〟と言っているのも、確かに頷けます。

これに対して、当初からドリームキャストとNAOMI基板とを「ビジュアルメモリー（VM）」を介することによって、アーケードとコンシューマのリンクを大々的に謳っていたアーケードゲーム界の雄、セガはどう出るのでしょうか？

ようやくVM対応機能を搭載している筐体をちらほらと見かけるようになり、準備はできつつあるように思いましたがが、どうやら肝心のゲームのほうがリリース不足のようです。唯一対応しているゲームといえば「全日本プロレス2　ジャイアントグラム」だけ。VMの容量制限もありますし無茶なことできないのは承知していますが、このタイトル以降、VM対応のタイトルが見えてこない現状では、プレイヤー、オペレーターからも「所詮、アーケードと家庭用のリンク構想なんてあやふやだ！」と捉えられても仕方ありません。

VMをどう生かすのか？ここはひとつ読者の方に「VM活用法」なるものを聞いてみたいですね。ただ続きができるだけのメモリーでは非常にもったいないですし、私としては、アーケードならではの「これだぁ！」という活用法がきっとあるはずだと思っています。　最初はマイナスイメージに見られていた業務用と家庭用のリンクですが、DDRリンクVERのような成功例もありますし、今後もっと研究を重ねていけば、真の連携プレイスタイルを生み出せることになるでしょう。

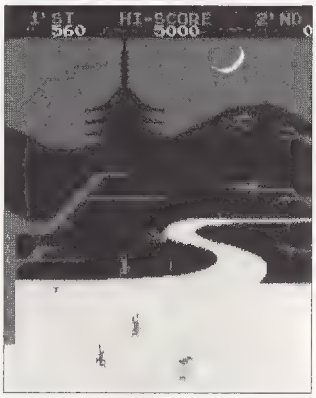
ニュースで取り上げられるネタって…

またと言いますか、アーケードゲーム業界にいや〜な出来事が起こりました。コナミとジャレコの音ゲー訴訟問題です。

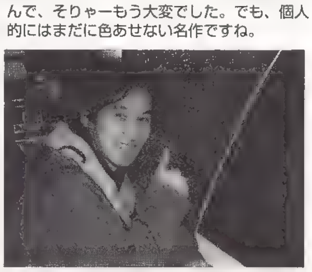
正直「またかい！」と思ってしまいましたが、以前にもカプコンとデータイーストの格ゲー論争があったように、結果良いことは1つもないと思うのですが…。

世間に与えるイメージがプラスになるニュースならともかく、こういったニュースではプレイヤーは誰も得をしません。早く良い形でこの問題が終結してくれることを願うばかりです。

今回の動作チェック！
「サスケVSコマンダー」
1980年／エス・エヌ・ケイ



また新日本企画（現SNK）ネタです。某店舗の店長をしていたときは、何回も基板がとんで、そりゃーもう大変でした。でも、個人的にはまだに色あせない名作ですね。



三國　満（みくにみつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウを生かすべくまた業界に復帰。左ページのアリカ・西谷さんには、タワーの時は大変お世話になりました！



編集協力：F田氏

西谷亮のAKIRAがんばる！ 第15回

EX2PLUS ―第四章 地獄で天国―

はは、西谷です。私は夏が大好きなんですが、なんか寒くなってきて悲しい限りです。寒いとからだが動かなくなるんですよね。カゼひくし。

今回はROMアップに向けてのお話です（ROMアップ＝ゲームの完成）。

ゲーム製作って不思議ですね。ちょうどロケテストの1週間くらい前まではっきり言って「ゲーム」とは言えません。が、ちょうどこのくらいから突然として「ゲーム」らしくなってきます。

そして今回はロケテストが終了していよいよ最後のツメです。もうこの辺になると見た目はあんまり変わらないのに、内容的には毎日、いや、毎時間、劇的に変化していきます。

私はこのあたりの作業を「調整」と呼んでいます。調整はとっても大事な行程で、私的にはゲームの面白さの半分はこれがしめているモノと思っています。

この間の作業は地味ですよ、ホントに。

とにかくたくさんプレイして、人のプレイも見る。どんなに小さな点でもいいから出来うる限り変更していく。しかも1回じゃなかなか決まらないから、試行錯誤の連続です。

こんな事を繰り返していくとどれがホントにいいことなのかわからなくなることがあります。

いろいろ試行錯誤して調整し、最も不満の無いようにしていく。当然、時間は限られているので、全体的な意味でのバランス感覚が重要になってきます。

前回に書いた攻撃力の調整もそうですし、移動速度、ジャンプ力、技の隙、ゲージ増加量など、など、など、少しでも喜んでプレイしてもらえるように細かく、細かく、調整していきました。

あと、ROMアップが近くなってくるとどうしてもさけて通れないのがバグチェックです。製品としてはバグがあるのはやっぱり許されない。当然ですよね。

これがまた不思議なもんで、なぜか今まではは全然大丈夫だったのに、ROMアップ直前になるとボロボロとたくさんのバグが出てきたりします。「なんで今まで出なかったんだ？」と思うくらい簡単なバグも出たりします。「1つのバグが出たら、10のバグが潜んでいると思え」というのは有名な話ですが(?)、アップ間際に出るとちょっとシャレになってないです。

このくらいの時期になると会社に泊まり込みなんですが、その中の少ない仮眠時間の間に夢の中でバグチェックしてたりします。

末期症状ですね。かなりうなされています。でも夢で見たチェックを実際にやってみるとホントにバグが出たりするんですよ。潜在意識でチェックでもしてるのかな？

でもいつかは物事にも終わりはきます。ついに完成するときがやってくるのです。今までいろいろ苦労してきたものがいままさに、その終着点にきています。

あれもやったこれもやった、ああ、けど、これについてはもうちょっと時間をかけて調整したかったなー、いろいろな思いが複雑に絡み合います。

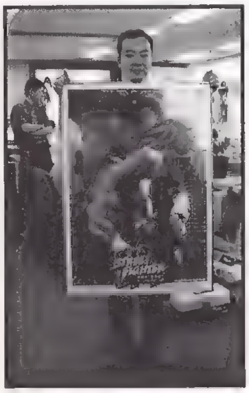
これでやっと終わるんだ、家に帰ってまる1日寝ていたいなー。

ふぅ、これで終わりか。でもなにか切ないような、もの悲しいような…。

とりあえずプロジェクトは完了しました。後は何事もなく発売されて、みなさんが楽しく遊んでくれれば、もう何も言うことはありません。

―完―

EX2 PLUS編、長い間つきあっていただいてありがとうございました。次回からは新展開、EX3の方向性について書いていきたいと思います（ウソ）。



西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ 代表取締役社長兼第一開発企画部担当。長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立。

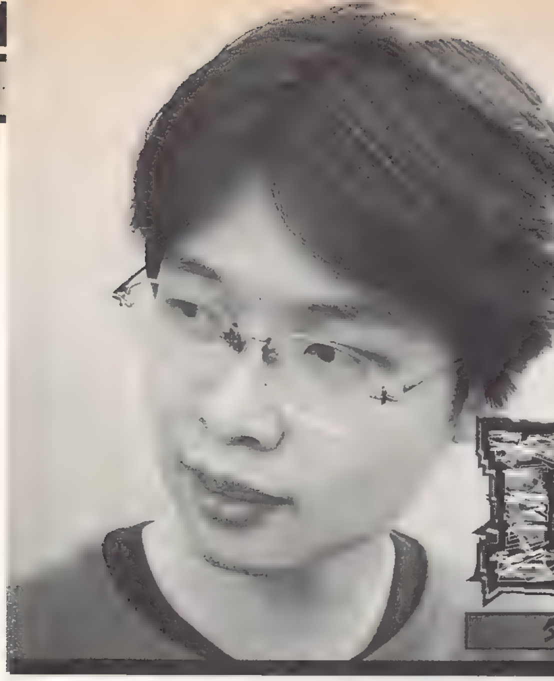
Pandora Charaat パンドラ・キャラット

このコーナーは架空のテーマを基に、オリジナルのゲームキャラクターを創造していこうという、創造力が溢れまくりこなすコーナーである。キャラ愛好心溢るる君は要チェックやで！



次回は、まるかたさんのターンです。お楽しみに。

このコーナーでは皆さんからテーマを募集します。ハガキに描いてほしいキャラのテーマ（登場させるゲームジャンルや衣装などの**くくり**）を書いて、「パンドラキャラット」まで。また、このキャラ買った！というメーカーさんのご連絡も随時お待ちしています（早いもの勝ちっス！）。



ゲームは楽しく！自分たちが楽しまないと面白さは伝わんないっしょ！

PROFILE

生年月日：1972年2月1日
出身地：神奈川県相模原市
座右の銘：人生前向き
初担当ゲーム：鉄拳2（ナムコ）
代表攻略記事：バーチャファイター2、3（セガ）、鉄拳2、3（ナムコ）、ソウルキャリバー（ナムコ）、ゲットバス（セガ）
今までで一番好きなゲーム：ガンスモーク（カプコン）

DOH-R

ダストオブヒューマン ～アーケード世代の落とし子たち～

第6回　ゲスト／ゲーメストライター・SHO
構成：C・LAN　田渕健康

打たれ強い我ら

渕　このコーナーも、気が付くと早6回目。内外からの突き上げをくらって速攻で打ち切り、しかるのちに企画者のスーさんに「やっぱ駄目だったじゃん！」と責任転嫁しようと思ってましたが…。
C　予想に反して、なかなか好評で、こりゃまだまだ続きそうだぜヘイってとこさなあ。
渕　そんなこんなで、今回のゲストはMr.快刀乱麻・ライターのSHO様に来ていただきました。
C　歯に衣着せぬストレートなモノ言いが、DOHでも炸裂しそうさなあ。

釣りキチSHO平

SHO　うーし。じゃ、さっさとやんべ！
C　まあ落ち着きたまえよ君。
渕　それでは、手始めに幼少のころの話を。
SHO　相模川がメインだったかな。海釣りはメジナ（※1）を少しやったよ。あとは田舎の富士川で渓流と鯉かな。
渕　は？
C　70センチ級の鯉を釣り上げた武勇伝を披露してみるのはどうだろうかね君。
渕　もしかして、釣りの話？おいおい、頼むぜSHO様～、まさ兄いも。
SHO　わかったわかった。俺、ガキのころは駄菓子屋の他にインベーダーハウスとかにもよく行ってたんだ。
C　いわゆる、インベーダーしか置いてないゲーセンか。
SHO　あとはデパートの屋上とか…あ、そうそう、家の近くに今の基板屋のはしりみたいな店があって、そこにもよく行ってたよ。
C　本業は基板屋なんだけど、ゲーム台も何台か置いてあるといった所か？
SHO　そんな感じ。倉庫みたいな場所で、1プレイが20～30円。最新ゲームも50円だったからね。
　当時、日本にまだ数枚しかなかった「ガントレット（※2）」もスゴく早くからそこにはあってさ、超やりこんでたよ。
渕　その様子じゃ、ちっこい時からゲームはモリモリやりまくってた、って感じだな。
SHO　おうさ。人として生きるならゲームと釣り。これに尽きるっしょ！
C　ふむ。でもSHO様は、何でゲームをやるようになったんだ？
SHO　んーとね、ガキのころ、友達の家に行った時に「ブロック崩し」をやったんだけど、その時に「猛烈に新しい遊びだ！」と興奮したのがきっかけだな。で、その後ゲームセンターに行ったら色々な機種があって、それをプレイするたびに「新しい興奮」を与えてくれたんだよ。
　それからは、常に何かしら新しい興奮をゲームに求めるようになったんだ。モニターの中にある未曾有の世界に魅入られたってところかな。
C　ふむ。

リバイバル中学時代

SHO　俺が中学に上がってからかな？個人的にゲームがより盛り上がってきたのは。
C　中学ん時、部活とかはやってなかったの？
SHO　棒高跳びやってて、県体6位だったよ。
渕　お、密かにすげえな。
SHO　実は、棒高跳びって人口少なくてさ（笑）。
C　SHO様の自己ベは？
SHO　3メートル10かな。県体は約4メートルが優勝ライン。
渕　全一はどれくらい？
SHO　全一っつーか、世界は7メートルだよ。
渕　遠いな（笑）。
C　で、そんな高跳び少年だったSHO様はどんなゲームで遊んでいたのかね。ザ・運動会（※3）とかハイパーオリンピック（※4）？
SHO　ガンスモーク（※5）とか闘いの挽歌（※6）だね。あのころのカプコン超好きでさあ！
　その頃は、相模大野の商店街にあるゲーセンにいってたんだけど、そこのおじさんにすっげえお世話になったよ。
C　ふむ。詳しく話してみよ。
SHO　当時、ゲームやりたい盛りだったけど、肝心の資金が無かったんだよね。で、おじさんに頼まれた「お使い」とかをやって、クレジット入れてもらってたんだ。
C　我は近くの店の機種と人付きをスパイしてきたら、10クレジットタダになるという寸法だったさな。
SHO　俺ら、その店が好きで、金ねえくせにいつもたむろってたんだよ。
　それを見かねたおじさんが「タバコ買ってきてよ」って言ってお使いを頼んでくれて、お駄賃としてゲームに数クレジット入れてくれてたんだよ。
C　高いタバコ代だな。
SHO　その時やり込んでたのが「ガンスモーク」。もう



釣り部部長でもあるSHOがいい型のバスを上げた。5月25日・霞ヶ浦にて。平日に行けるのはこの仕事なればこそだが、普段は休日が無いに等しい。



釣りの話に夢中な様子の釣り部2名。その奥では渕健がアプトレーナーに蚊帳の外である寂しさをぶつける。

用語解説

※1…磯釣りで人気の高いスズキ目メジナ科の魚　※2…85年アタリ発売のダンジョン探索アクション。最大4人まで同時プレイ可能　※3…84年タイトー発売の運動会のゲーム　※4…83年コナミ発売。オリンピックの種目を競うゲーム　※5…カコミ参照　※6…86年カプコンのアクション。初のボタンガードゲー

スゲエ好きでさぁ！

渕　どのヘンが？

SHO　俺、アクションゲームが好きだったんだけど、ガンスモークってシューティング要素も入ってる、それまでに無い変わったタイプのゲームだったし。

あと、西部劇ものが好きでさ。ガンスモークのエンディングに、白い馬で去っていく一枚絵が出てたじゃん。あの雰囲気が超ウエスタンなんだよ！あのころカプコン光ってたね！わかる!?ブッチー!?

(机を叩いて興奮するSHO)

渕　あーはいはい。

C　当然、当時のBeep（※7）に載ってたガンスモークのマップなぞは重宝してた節か。

SHO　あれ、まだファイリングして取ってあるよ。

渕　そーいや、俺とまさ兄ぃ、この間久しぶりに創刊当初のBeep読んだんだけどさ、あのころのBeepに載ってたゲームのマップ、すっげえ綺麗なの。

C　テラクレスタのマップなぞは、一見ゲーム画面を繋ぎあわせて作っているように見えるものの、よく見ると精密に描き込まれた手描きマップであったりしたからな。

渕　…って話を戻しますか。

SHO　そのガンスモークなんだけどさ、例のおじさんの店でやってたんだけど、なぜか5円でできてさ。

渕　何それ？5円設定？

SHO　違うよ。50円設定だったんだけどさ、おじさんが最初気付いてなくて、5円玉でクレジットが入ったんだ。

C　インカムを回収したとき、5円がぐっちゃらーと出てきてさぞ驚いたであろうな。

渕　だいたい、誰が最初にその筐体に5円入れたんだよ。

SHO　俺の友達だったかな。俺もおじさんに悪いなーと思いつつも、ついやっちゃって。

渕　ここで謝っときな（笑）。

C　しかし、昔は資金繰りに苦労したのは皆同じさね。5円を使ってみるのは勿論のこと、缶ジュースのプルタブを使ってみたり、50円に紐つけてみたりと、無法の限りを尽くしたさなあ。

渕　これを読んでるちびっ子たちは、絶対マネしちゃ駄目だ。しょっぴかれるぞ。

SHO　俺の資金源は空き瓶の廃品回収だったな。林とかに落ちてるビンとかを探して、酒屋に持っていって換金してたよ。

祭りの後とかはラムネの瓶（※8）が凄え落ちててさ、もうウハウハだったね。

渕　いいなあ。俺のトコでは町内会が徹底管理してたから新規参入が難しかった（笑）。

SHO　あとはね、ももやんの家の近くによく行ったよ。

渕　え？ももやんと知り合いだったの？

SHO　いや、その時は全然。奴の家の近くにある用水路が、フナ釣りの穴場でさ。土曜日なんかは学校帰りにモリモリ行ったんだよ。一日200匹は余裕で釣れたよ。

渕　いやそれはもういいから。

ガンスモーク
（カプコン1985）

賞金首のならず者たちを相手に、拳銃を駆使して戦う強制スクロールのシューティングアクション。

操作系は1レバー3ボタンで、ボタンはすべてショットボタン。3方向に弾を撃つことができ、ボタンの組み合わせでさまざまな角度に攻撃できるようになっている。

全10面で、各面の最後には個性豊かなボスが待ち受けている。左右から出てくるザコとのコンビネーションがいやらしく、常に気の抜けない忙しい展開のゲームだった。ボスのカリスマも相まって、硝煙の匂いが立ち昇るような、西部劇独特のハードボイルドな世界観が演出されていた。

SHOは未だに自分の基板を引っ張り出しては、月イチペースでクリアするのがもはや習慣と化している。


©CAPCOM 1985

人脈万歳

SHO　思えば、俺が今ゲーメストにいるのは、いろんな人とのつながりがあったからなんだよな。

C　と、言うと。

SHO　ちょっと前にメストを辞めたライターのGYUと、小学校が同じだったんだよ。学年が違ったからその時は話したこと無かったんだけど、よくゲーセンで見掛けてて、お互い知ってたんだ。

中学卒業してからは全然会わなかったけど、俺が専門学校生の頃、「コピラン（※9）」でストIIの対戦が流行ってた時に、たまたまGYUと再会したんだ。

その時「お前確か中学の時…」とか話したのがきっかけだったかな。それで、今度はGYUと一緒に鶴間の「オレンジ」（※10）とかに行くようになって、そこで今度はKALさんやしもでん、ももやんらとも会ってたんだよ。ま、会ってただけで深い交友はなかったけど。

C　実は我とSHO様とは、その時代のオレンジで一度対戦してたらしいね。

渕　ストIIですか？

C　㋘屋宅配便（※11）に行く途中、待ち合わせのためにオレンジで時間を潰してたら、そこでたまたま対戦してたと。ダッシュの時だっけ？

SHO　誰かが「あれ、ゲーメストライターのC・LANだよ」とか言ってて、それで「おっしゃ、いっちょやったらあ」とかいって乱入したんじゃなかったかな。

渕　その時の勝負はどうだったんですか？

C　我のサガットがSHO様のケンに勝ったらしいが、よく覚えてないっつーね。

渕　SHO様ってどっちかっつーと、対戦偏重型のゲーマーな気がするが。

SHO　今までスコアには縁が無かったしなあ。俺はゲーセンの中でも「対戦要員」って感じだったし。

渕　SHO様と言えば、やっぱ「バーチャ」で名を馳せたといった感があるんだけど、初代からやってたの？

SHO　やってたやってた。

バーチャは「俺の思考」を、リアルに形にできるところがよかったなあ。頭の中で考えた戦法が、そのままキャラの動きに投影されるしなあ。

渕　プレイヤーのニーズに、柔軟に対応できるゲームだったというのは、ワリと統一見解だね。

SHO　でも、今初代バーチャをやると、すごく制限を感じるゲームだと思うかも。現時点で一番自由度の高いゲームは「キャリバー」だと思う。

渕　ほほう。

SHO　俺、初代バーチャの前あたりから、「エイト」（※12）を根城にしてたんだけど、そこではがっちんと本格的に知り合ってたんだよね。

やっぱり、その店でもバーチャが盛り上がってきたのは後半から。2がもうそこまで来てるという時代だった。

ぼちぼち他の所でもバーチャの大会が開かれるようになってて、大和のキャロットでは「K.K.雪風」（※13）と知り合いにもなったし。

渕　そのころアテナには行ってなかったの？

SHO　エイトの常連からは「町田にキャサ夫とかいう強い奴がいて対戦相手探してるらしいよ」とか聞かされてて。それで一度アテナに遠征しに行ってキャサ夫と対戦したんだけど、そん時には「何だこの強さは?!」とおもいっきりブルったね。

それからかな、俺もアテナにちょくちょく足を運ぶようになったんだ。

C　で、そこにはさらに、将来同じ職場で働くハメになる連中がいたと。

SHO　そうだね。GEDや伊勢猫、モブプ（MVP）らとは、そこで知りあったしね。

こうして考えると俺、編集部入る前から、殆どの人間と知り合いだったんだな（笑）。

だって知らなかったライターって、いなりんやずるさん、ヒーコーぐらいだったぜ。他の人間は何らかの形で知ってたし…。

あ、渕健も知らなかったな。

渕　そうだね。

SHO　最初会った時、渕健金髪で髪が長かったじゃん。で、俺がっちんに「あの女の子誰ですか」とか聞ちゃってさ。「ああ、あれ渕健だよ。アイランド担当の」とか聞かされてビビったっつーね。

渕　酷えな（笑）。


よく見ると埃がうっすらと被っているが、非常に理路整然とした机。どんな多忙な中にあっても、レイアウト用紙などが散乱していることはほとんどない。

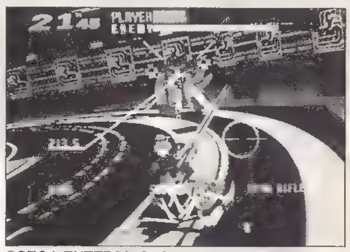
用語解説

※7…（株）ソフトバンクが発刊していたゲーム総合誌。アーケードコーナーでは元メストライターの山河悠里氏や現アリカのNIN氏など、意外な人が執筆していた　※8…コーラなどのビンは1本10円に対し、ラムネビンは1本あたり50円で引き取ってくれた　※9…小田急線沿線にある若葉商会の系列店「コンピュータランド」。ここでは小田急相模原店を指す　※10…小田急江ノ島線の鶴間駅そばにあるゲーセン「オレンジハウス」　※11…全国のゲーセンへ㋘屋が出張し、ライターとの対戦などを行うイベント　※12…小田急線相武台駅前にあるゲーセン「クイーン8」

SHO　まさとはバーチャのアテナ杯の時に会ってたりしたしな。3ON3で確かがっちん、GED、まさがチームを組んでて、俺が伊勢猫らと組んでたんだよ。
C　でも、あの時は直接対決はしなかったな。
SHO　まさと初めて話したのは、新宿でバーチャ2やってた時だよ。
渕　大ファンです、「なんですか」の時から読んでました!とか言ったのかい。
SHO　言ってねえよ!

脱サラライター誕生

SHO　バーチャ2のころは、俺、もう会社勤めになってて、上司の目を盗みながらゲーセンにコツコツ通ってた。
C　どうしてライターに転職しようと思ったんだね?
SHO　会社入る前から「2年やって、自分的に状況が変わらなかったら辞めよう」とは思ってたんだ。最初から。
渕　それで、メストに履歴書送ったのかい。
SHO　やっぱり、ゲームに関わる仕事をしたい、との願望が強かったんだよ。それでがっちんとかに相談したんだけど、「リーマン（※14）辞めてライターになるのはキツイよ」とは言われてたよ。
でも俺は「それでも構わない、ライターをやりたい」と。
C　その時は思った。
SHO　いや、別に今でも後悔してないよ（笑）。
ただ、その時は会社との契約が一カ月残ってる状態で編集部に入ったんで、五時までは会社で働いて、夜は編集部という生活がしばらく続いたけどね。
C　初仕事は?
SHO　ナムコのプライベートショー（※15）の取材だったかな。編集部に入っていきなり依頼されたんだよ（笑）。
渕　…俺は初めての日にストIIダッシュのゲーメスト杯予選取材に行かされたよ。
SHO　初めて書く原稿は全然進まなくってさ、すげえ苦労した覚えがあるよ。
C　それから鉄拳2を経て、バーチャロンのメイン担当へと着任するんだよな。
SHO　俺、3D視点のゲームが好きで、前からエアコン22とかやってたんだ。俺の好きな「ロボットもの」ということも手伝って、バーチャロンはとてもしっくり来たゲームだったね。
渕　そういや、SHO様はバーチャロンの新声社社内大会も企画してたよな。
SHO　ああ、アレか（笑）。最初、会社の内輪だけでやろうと思って2ON2の大会を企画したんだけど、それがなぜか専務の耳に入っちゃって。
専務に呼び出された時は「俺、怒られるのかな」と思ったんだけど、いきなり「賞品出すから、セガの開発の人も呼んでやりなさい」とか言われてさ（笑）。
C　なし崩し的に規模がでかくなったワケだな。
渕　あの時、賞品はサターン本体だったんだけど、結局SHO様のチームが優勝して賞品かっさらってたんだよな。
C　自作自演だ（笑）。
渕　SHO様はライターの中でも、一風変わった企画を出すタイプだからな。
C　「ゲットバス」の記事の時も、開発者と一緒に実際にバス釣りに行く企画立てたりしたさなあ。
SHO　やっぱり、俺は何に対しても「自分も楽しみながらやらなくちゃ」と思ってるからさ。記事を書くときとかも、自分らが「う〜ん」とか唸りながらやっても、読者は面白く読んでくれないって。「ゲームは楽しく!」まず自分らが楽しまないと、面白さは伝わんないっしょ!
渕　「楽しむための環境」を作るのがうまいんだな。
SHO　俺はゲームをやるときもノリ重視だからさ。小難しいことは考えずに「いかに楽しめるか」ってのを最初に考えるんだ。攻略書く時も、「読んでる人に楽しんでもらいたい」ってのがあるし。
編集部の中でも、「いまいち盛り上がりが悪いなー」と思ったゲームなんかは、編集部内大会とか企画するし。なんか、俺の気に入ったゲームに限って盛り上がりがイマイチな時が多いんだけど（笑）。



©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

霞ヶ浦行くっしょ!

C　じゃ、最後になったけど今後の目標なぞを。
SHO　キャスティング（※16）がうまくなりてぇ。
渕　さよか（笑）。
SHO　バス釣りは最近始めたんだけどさ、やはり本を読むだけじゃなく、現地にいって学ぶことのほうがはるかに多いんだよ。
C　攻略あるよね（笑）。
渕　ゲームに通じる?メストの攻略を「読んだだけで納得」するんじゃなくて、実際にゲーセンにいっていろいろ試したほうが世界が広がる、とか。
SHO　やっぱ、もっと外に出なきゃ駄目だよ!ぶっちーもどう?バス釣り!
渕　俺はいいよ（笑）。
C　都会の喧騒を離れて、湖畔で竿を垂れてると、心が休まるさなあ。
SHO　そうそう、鳥のさえずりとか、遠くの水音とか聞きながら釣りすんのは格別だよ!まさ兄ィ、来週あたりどうスか?!
C　お、いいねえ。
渕　…今回のDOHは「釣りとゲームは両立できる」ってとこなのか?
SHO　余裕っしょ!



自分らが「う〜ん」とか唸りながらやっても、読者は面白く読んでくれないって。

石井ぜんじが語るSHOの真実

SHOはいつも明るいムードメーカーで、時には竹を割りすぎとも言われるくらいのさっぱりとした人物である。対戦格闘を中心に攻略しているが、対戦しているまわりでは笑い声が絶えず、雰囲気を盛り上げるのに貢献している。本人はそれほど意識していないのかもしれないが…。
対戦スタイルは、街のゲーム小僧をはるかに鋭くした感じである。徹底的に強力な戦法を使い、正面からストレートにぶつかってくる。その分、戦法が単調になることもあるが、ツボにはまったときの攻めは強力である。
そのゲームスタイルのせいか、対戦格闘の一般プレイヤーの心理をつかむのがうまい。意識しすぎることなくどんなポイントを攻略すればよいか、有益な意見を出してくれるライターと言えるだろう。

プレゼント&次号予告!

「理論よりも感性」といった感じのSHO編はいかがでしたでしょうか?
SHOは釣り部や野球部、[illegible]部など、多くの編集部内の「部活」に所属する行動派。そのぶん飽きっぽいと本人は言ってますが「好きこそものの上手なれ」を体現するキャラクターと言えましょう。
思いつめているときや会議の席で煮詰まったときなどは、彼の楽天的な雰囲気が救いになることも少なくありません。今後も内外を問わず、活躍を期待したいところです。
今回のプレゼントは「スポーンフィギュア（1／12）」です。この写真を見れば、彼がスターウォーズやスポーン、メタルギアソリッドなどのフィギュアを集めていることがわかるでしょう。家にもまだたくさんあるとか…。そんな中からお気に入りの1つをプレゼントします。希望者は「アーメスト編集部DOH-R・SHO」係まで。締め切りは7月末日（当日消印有効）。発表は発送をもって代えさせていただきます。



さて次回。言い切りとダメだしに定評のあるオールラウンド寝袋ゲーマー

MVP

[illegible]です。[illegible]の限りを[illegible]した（一人談）幼少時代を[illegible]できるのか?

用語解説

※13…バーチャファイター1、2をメインに活躍した元メストライター。セガ公認鉄人でもあった　※14…サラリーマンの略。念のため。　※15…鉄拳2のショーだった　※16…リール竿で仕掛けを飛ばす行為の総称

東京ガリバー通信

第65号

東京ガリバー松戸店では夏休みに向けて様々なイベントを企画中ということだ。で、今回は前回に引き続き「ミニマムレディ」の参上！ ん？ レディ？

またもやミニマム星からやってきた「ミニマムレディ」！ そう今回はブラックから引き継ぎを受けたかどうかは分からないが、「お客さんを第一に考える」のコンセプトは変わってないぞ。

もしかしてブラックより強いのか？

去る6月19日（土）～20日（日）東京ガリバー松戸店は阿鼻叫喚な雰囲気に包まれていた。それもそのハズ前回にミニマム星からやってきた「ミニマムブラック」の不甲斐なさに業を煮やしたアマゾネス軍団「ミニマムレディ」が参上したからだ。

そのレディたちが影のボス（いるのか？）より受けた指令は以下の通り。「メダルをばらまく」（もちろんタダだよ）「プライズマシーンの景品を取りやすくする」（これはお金を入れてね）「プリクラを一緒に撮る」（ちょっと微妙～）「悪徳店員をしばき倒す」（どんどんやってくれ）などなどお客さんのためにたりするのだ。様々な神の行為をやってくれ



悪徳店員をしばくミニマムレディ！ しかも武器がはりせんとはイカすね。

レディ参上の当日は多くのお客さんが「ありがとうミニマムレディ、あなたたちのことは忘れない」と言ったかどうかは定かではないが、前回のブラックより活躍したということは間違いないだろう（ごめんねブラック…）。

またガリバー松戸店では、今後ミニマム○○にどういった神の行為を行ってほしいかなどのリクエストも受け付けているので、みんなの声を聞かせてくれ。

その他のイベントのご案～内

ミニマムレディ参上！の他にもイベントが行われていたので、その辺をちょっとだけ紹介するよん。

「～世紀末まで待てない～バルマゲドンくじ引きフェスタ」6月26日（土）～6月30日（水）このイベントは、早ければ今月7の月に起こるであろう地球崩壊を生き延びるためのグッズを当てるイベントなのだ。内容は、UFOキャッチャー内の景品に付いてくる世紀末生存券をカウンターにもっていき、そこでくじを引くととってもナイスなサバイバルグッズが当たるというものだ（写真参照）。ちなみに1等賞は爆風が来たら一発で吹っ飛びそうなとってもコンパクトなテントだった…。



これが、4等の飲料水を溜めておくポリタンク！

一押しガリバー定期コーナー

常連さんにはもう定着した感のある一押しコーナーだが



今日も世のためにガリバーを徘徊するレディであった。



またもや店員がしばかれている様子 今度はピコピコハンマーだよ。

中でも人気のコーナーが1FフロアにズラリとU並べられたUFOキャッチャー関連の「特殊キャッチャー」だ。

これは、通常の「掴んで取る」という行為以外の遊びができて、意外に難しくもあり簡単でもあるなんとも微妙なマシンに仕上がっているのだ。一見しただけでは分からないので足を運んでみてね。常設は以下のマシンだ。「スーパーボールキャッチャー」「大江戸芸夢キャッチャー」「Nゲージキャッチャー」などだ。ちなみにこれらのマシンは松戸店オリジナルとなっている。

イベント、その他のお問い合わせは・・・
東京ガリバー松戸店
☎0473-66-6633

とってもナイスな常設コーナー 「窓王」一部紹介！

意味が通っているようで、通っていない謎の怪文書！ キミの感性を試す時だ。

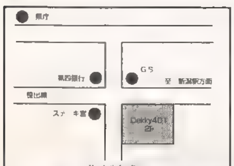
大窓王候補（いわゆる優秀な作品）

- 東京ガリバーでは、法律の規定により午後6時以降の店内での鉄山靠は禁止されています。

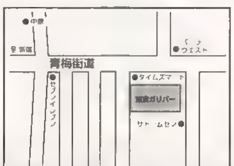
その他の作品

- 京浜急行で落とし物、景品9個
- えっ、プロレス技じゃないの？ D.D.R.
- じゃあガリバーをミディアムレアで！
- ガリバー君と本番しよう
- ガリバーとダウ平均株価の巻
- ひと肌脱ぐとC3PO
- 店員のユニフォームは木曜日はボディペインティングです

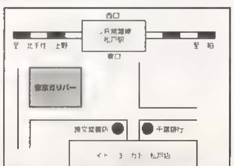
松戸店にて募集中!?



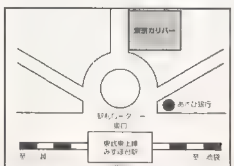
ウルトラアミューズメント SHOT M78 新潟県
〒950-0962
新潟県新潟市出来島 401Dekky401内 2F
（新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分）
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



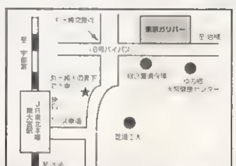
東京ガリバー青梅店
〒198-0024
東京都青梅市新町9-2020
（JR青梅線小作駅よりバス5分 中原より徒歩5分）
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



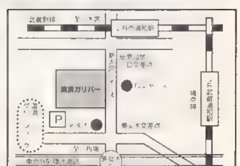
東京ガリバー松戸店
〒271-0092
千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1 2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644



東京ガリバーみずほ台店
〒354-0000
埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



東京ガリバー東大宮店
〒330-0001
埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1（JR東北本線 東大宮駅よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー戸田店
〒335-0032
埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。 http://www.banpresto.co.jp

ゲーメストアイランド

担当：福田柵太郎＆Mio



オンライン投稿で一つ注意を。なぜか皆様が入力したペンネームが表示されないことがあるのです。なのでネタの最後には必ずペンネームの有無を付けてくださいね。こんな感じに。（東京都　本名でいいッス）よろぴく。

今月のいっぱつ

マジカル一本立ち劇場 ダブルプレイ物語

☆熱いぜ、熱いぜ、熱くて死ぬぜ！何が熱いかって?ダブルプレイがだよ。おっと、ビートマニアでもダダレ（DDRともいう）でも野球のゲッツーの事でもない。ダブルプレイが最も熱いゲーム、それは、

「マジカルトロッコアドベンチャー」！

そう、手元の特殊レバーでトロッコを漕ぎつつ、迫り来る障害物を足下のペダルを使ったジャンプ操作や方輪走行で避けたりしながら悪者2人組を追いかける（追いかけられたりもする）セガのナイスな大型ゲームだ。

このゲームの特徴は、なんと！一人でプレイしても二人でプレイしても料金は同じ！（そのせいか、カップルでプレイする姿を良く見掛ける）

ならば、一人で二人分プレイしたら、断然お得！というわけで、私は、前のカップルが二面でゲームオーバーになったのを確認して、無謀とも思われる、マジカルトロッコダブルプレイに挑戦することにした。

しかし、ゲームスタート直後のデモ中、背後に突き刺さる視線を感じた。うっ、ギャラリーが見てる！しかも、好奇の目で。それもそのはず。普通ならカップルでやって当然的なゲームを、たった一人で、しかも両手に二人分のトロッコのレバーを握って、力任せにガコガコやろうとしているのである。

「何この人、馬鹿？」

「きっとこの人、彼女いないのよ」

などという心の声が聞こえたような気がした。ビートマニアやダダレ（しつこい）のダブルプレイであったならば、「カッコイイ」と言われるところであるが、このゲームを一人でやっている今の自分の姿は、「みっともない」という形容詞が最もふさわしかったであろう。

が、ギャラリーの冷たい視線に気を取られていたら、速攻でやられて、さらに情けない思いをしてしまう。気を引き締めて、ゲームスタート。悪者二人組が樽を投げてくる。ジャンプ。

（自分もジャンプ！）

目の前に丸太が。方輪走行。

（片足でペダルを踏む）

う、後ろから機関車が！必死で漕ぐ、漕ぐ、漕ぐ。二人分プレイしているのだから、当然、労力も二人分。き、きつい！でも漕ぐ！

…と、こんな調子でプレイし、なんとか悪者二人組から宝石を取り返した。

二面。奪われた宝石を取り返そうと、悪者二人組が追ってくる！必死で逃げつつ、迫り来る動物を必死でかわし、なんとか逃げ切ることに成功。

ラストステージ。一番上のコース。このゲームは、面の終わりで二人組に追い付けたか、または逃げ切ったかのイベントの正否により、コースが分岐する。私は、一、二面のイベントをすべてクリアしたため、一番上の最難度コースに挑戦することになる。閉まりかける扉、レーザートラップを必死でかわすが、疲労が貯まっているのか、ミス。トロッコの耐久度がどんどん減っていく。このままでは、トロッコは破壊されてゲームオーバーになってしまう。が、精神力でなんとか乗りきる。

ついにラストイベント。悪者二人組が、最後の手段とばかりに、巨大ロボで追いかける。そして、我がトロッコに対して、鉄球パンチ攻撃やミサイル攻撃を仕掛けてくる。体力もトロッコの耐久度も限界に達している私は、最後の力を振り絞って、奴らから逃げる！逃げる、逃げる……よし、なんとか逃げ切ったぞ！

そしてついに、マジカルトロッコダブルプレイをクリアすることができたのである。ゲーム開始時は白い目で見ていたはずのギャラリーが、驚きの声をあげる。冷たい視線が、一気に羨望の眼差しに変わる。興奮が醒めやらぬ中、私は席を立つ。

そして一言。

「ちくしょう、手が動かねぇ」

P.S その後数日、腕が筋肉痛で動かなかった事は言うまでもない。

（京都府　都筑天河君㋐）

㊞キミは知っているか?トロッコでサメやドラゴンから逃げるロイとアルマの冒険譚を！私もこのコメントを書くにあたり、3連続かつダブルプレイでマジトロをやってみたら、みごとにトロッコダコができました。しかもアルマ奪回失敗で男失格、とほ〜。

近場にマジトロがある幸せ者は友達にもプレイさせて、数日間の筋肉痛をプレゼントしてやろう。



➡（富山県　都氏さとみさん①）

☆この血にあらがう術を求めて、私はまた、かならず生き延びる。

議論の夕べ



戦法問題・4

☆「戦法問題」に関連して、囲碁や将棋（コンピュータゲームではないが、千年以上の歴史を持つ「対戦型ゲーム」）の話をさせてください。

はっきり言って、囲碁・将棋では、こういうことは議論の対象になり得ません。「待ち駒（玉をはさみうちにして、逃げ道をなくすこと）」は汚い、といった考えもあるようですが、道場でそういうことを言えばタワケ扱いされるだけですし、ましてそれで暴言や暴行に及べば、永久追放ものです。盤上の指し手に関するかぎり、何をしてもよいのです。

それは、囲碁・将棋が、長年かけて高度に完成されたゲームだからです。たしかに「ハメ手」というものは存在しますが、それは相手が的確に対応すれば自ら墓穴を掘るだけのもので、「必勝法」にはなり得ません。また、「駒落ち」「置き石」といったハンデ法が確立されていて、実力差のある者同士でも楽しく遊べます。ついでに言うと、碁会所や将棋道場の使用料は、「時間当たりいくら」でその間何度勝とうが負けようが、好きなだけ遊べる、というのが普通のようです。つまり、勝負自体には金を賭けないわけですが、これを対戦格闘のような料金システムにすれば、トラブルが激増しますよ、たぶん。わずかでも金がからむと、人間なりふりかまわなくなるものですから。かといって、ゲーセンの料金システムを碁会所と同じにしようにも、現状ではいろいろ問題があるでしょうね。

要するに、コンピュータゲームは生まれたばかりの文化ゆえ、未整備な点が多々あると思います。世間からうさんくさく見られるのもつらいことですが、無理からぬ面もあります。囲碁・将棋も、先人たちがゲームシステムと対戦技術を磨き、普及やマナーの向上に努めながら発展させてきたのですから、コンピュータゲームに関する諸問題の解決も、何世代もかけるつもりでじっくり取り組まねばならないでしょう。

（福岡県　Ｄr.Ｓ.君(い)）

Ⓜコンピュータゲームから離れたところからの視点で、この問題を考えてくれた。お互い勝利をめざして闘う遊びなのだから、まず勝ちを求めるのは当たり前のことだし、楽にそれに近づける方法が見つかれば、多くの人がそれを行使しただろう。だが、そういう方法を打破する別の闘い方も、おのずと長い歴史の中で編み出されたはず。コンピュータゲームもそういう歴史を歩めればと思う。

☆「待ちも戦法のうち」「待ちを崩す努力を怠るな」まことにもってそのとおりと存じます。

私はインベーダーゲームの当時よりゲームを続け、残り少ない20代のひとときを、今もゲーマー人生一直線に生きております。当然この「逃げ・待ち」論も発生当初より友人たちと共に語らい、悩んできた人間であります。

長い論争の中で、結論は先の意見の方（何でもアリ派・妖怪出魂君）もおっしゃるとおり、「自分の価値観を他人に押しつけてはいけない」というものであります。

しかし、あえてここで私の私見を申しますと、たしかに待ち戦法を崩す努力は怠るべきではありません。ですが、待ち戦法が強いというのは、コンピュータゲームのいわば不文律。昨今かなり解消されてはいるものの、おおむねのゲームは二次元という制約ゆえか、「画面端に追い込んでひたすら相手の攻めを待つ」・「飛び道具をジャンプ回避させて、対空技で落とす」（俗に言う飛ばせて落とすですな）ということをおさえれば、ある程度楽に勝てます。

正確な実験をしたわけではありませんが、日々の対戦の中で、同じ人間、同じゲーム、キャラであっても「待たれた」場合と「待たれない」場合とでは、「待たれた」場合のほうが往々にして手こずります。私はゲームセンター勤務の人間ですが、来客する無数の客と直接間接にふれあっていても、それはある程度の真実であろうと考えざるを得ない意見を多数耳にします。

「待ち・逃げ」はある程度確立された戦法であるということ、そして「待つ」ことは、少なくともストⅡ以来ほとんどの格闘ゲームを触れてきた自分にとっては「攻める」ことより安易な戦法であるということは疑いない事実であろうと感じています。

攻めの戦法の根幹である「コンボ」には、「コンボ導入の技を相手に入れる」という条件がつきます。つまりそれは同時に「導入技を返される」というリスクを背負ってのことになります。つまり技と技とのぶつかり合い。まったく五分のかけひきです。

しかし「待ち」には基本的にリスクはありません。ガード不能技・投げなどのリスクはたしかにありますが。これにはまず「往々にしてスキの大きいガード不能技」「相手のふところに跳びこまねばならない投げ技」というリスクを、相手に背負わせてのことですから、普通に攻めるのに比べれば格段にリスクが少なくなっています。

待ち戦法を使いながら「待ち」を崩す努力を怠るな、という方々は、それ以前に「自分から攻めるという賭け要素の大きい戦法」を捨てて自ら安易な道に走ったと受け取られてもしかたないかと思います。よりリスクの少ない戦法をとっている人間が、そうでない人間に「努力しろ」というのは少々おこがましいと私は考えます。

戦法議論云々ということから言えば、私の結論はこういう形になります。

「待ち戦法は、ひとつの戦法として確立されている。その戦法は安易で、危険を好まず安全かつ確実に勝利を得るためには使いやすい戦法である」というものであります。

蛇足になりますが、「攻めよう」貼り紙云々への意見としてですが、これは別に正しいとは申しませんが、そのゲームセンターの客層に合わせたものであれば問題はないのだと思います。

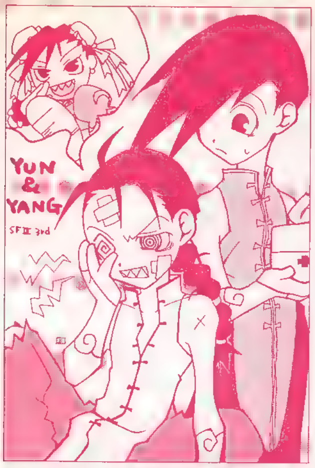
私は基本的に「待ち戦法」は使いません。かと言って否定もしません。ただ、その店その場所には、その場所なりのルールというものがあります。対戦格闘ゲームに「待ちは悪」とか「何でもあり」などという全国ルールがない以上、「郷に入っては郷に従え」の精神で、その場に合わせた闘い方をするのが、どんな場所でも不快にならずに、ゲーム本来の目的「楽しむ」ということになるのではないかと考えます。逆にそういう貼り紙をしているほうが「ウチの店はこういうスタイルです」というのが明確にわかって、むしろよいことではないかと思います。

「待ち」戦法＝悪なのではなく、運用する場所や相手のことを考えずにやることこそが悪なのではないかと結論づけて、私見をしめくくらせていただきます。

（北海道　正体不明２君⑤）

Ⓜ正体不明２君は否定派の意見。「その場所なりのルールの存在」という意見も出してくれたが、これには問題がないだろうか。例えば、全国大会などのルールでは「何でもあり」がほとんど。待ち・ハメだけでなく、ほかにも禁止ルールを「その場所」独自で作っていたりした場合、何でもありの土俵でオールラウンドに対応できるのだろうか。そういう相手と日常闘っていなくとも、簡単に反応できるのだろうか？否定派の人はどうなのだろう。

場所ごとのルールがあるなら、自分に合ったゲーセンでしか遊べなくなる可能性がある。それでも、各場所のルールは必要なのだろうか。たくさんの意見が聞きたい。



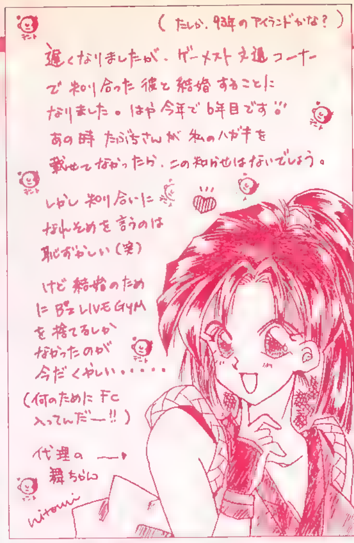
⬆（広島県　よなたやかさん２）
Ⓜ強敵あらわる！四千年の歴史も年季が違うとこんな結果に。



⬆（東京都　守山いつかさん③）
Ⓜ強さで選ぶか、プライドで選ぶか、はたまた煩悩で選ぶか…。



⬆（大阪府　ＡＫＤ君⑤）
(編)この手でどうやってビーマニやるの？



⬆（茨城県　稲葉ひとみさん④）
(編)おめでとうございまーす。でもご商談の場（文通コーナー）ってぴぐさんの管轄なのよ。

複写万歳 19人戦士大集合の巻

☆5月某日。オレは友人Mと二人で馴染みのゲーセンに行った。目的はもちろん、入荷されたばかりのカプコン最新作「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE」である。買ったばかりのゲーメストを片手に店内へと進入する二人。
オレ「おうおう、やっとるやっとる。さすがに人気あるのう」
M「2P側の豪鬼が勝ってるな…1P側で待つか?」
オレ「そうしましょ」
しばらく待っていると、オレたちはある事に気が付いた。

オレ「…おい、この豪鬼ハメっぽくねーか?」
M「ああ…」
その豪鬼は、とにかく斬空波動拳と百鬼襲を連発し、相手に何もさせないで勝つ、という闘い方をしていた。しかも、自分が負けるとすぐに連コインをするといった非人道的行為をも行っている。
オレ「むう、このようなハレンチな行い許すワケにはいかん！Mさん、懲らしめてやりなさい！」
M「しかしご隠居、ヤツの豪鬼の強さは相当な物です。貴方のユリアンはもちろん、拙者のケンでも勝てるかどうか…」
オレ「フフフ…案ずるなMよ。我々には秘密兵器があるではないかっ！」
M「ま、まさかアレをやる気か!?やめとけ！いくらなんでも無謀すぎる！」
オレ「案ずるより産むが易し、レッツゴー！」
チャリ～ン。ナナナナ～ウ、ファイタァヌ～ライヴァル！
オレ「行けぇい！ネクロとベノムより生まれし闇の落とし子、第十二使徒『トゥエールヴッ』よ！」
M「アホ！ベノムの息子ちゃうやろ！どっからそんな考えが出てくんねん!?」
オレ「この前のゲーメスト（No.256）参照！いくぞ！『1・25倍大作戦』発動！」
説明しよう！『1・25倍大作戦』とは…。
「トゥエルヴのX.C.O.P.Y.を発動させて相手キャラに変身し、攻撃力1・25倍の差で勝つ！」

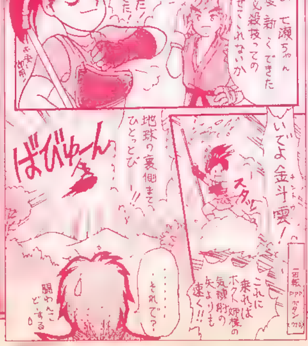
という、非常に単純な作戦である。普通なら小学生でも考えつくだろう。しかし、この作戦はさらに、
「変身後はプレイヤーをも交代させる」
という斬新な試みがミソ。イロモノ好きなオレはトゥエルヴを、そしてリュウ・ケン派の友人Mは変身後の豪鬼を操るという、まさに一粒で二度美味しい的な発想である。
オレ「変身後のキャラは攻撃力が1・25倍ィィッ！負けるハズが無いぜブラザー！」
M「誰がブラザーやねん！試合に集中しろ！」
オレ「まかせんしゃ…アレ?」
気が付けば体力が半分以下になっていたりする。焦るオレ。嘆くM。そしてハメる豪鬼。
M「死ぬなッ！せめてゲージを溜めてから死ねッ!!」
オレ「んなこと言っても…！あ～あ、やられちまった…」
1ラウンド目は豪鬼勝利。対するトゥエルヴのゲージは6割程度しか溜まっていない。そしてむかえた2ラウンド目。

M「今度はヘマすんなよ！」
オレ「まかせろ！今のオレはメカシュトロハイムの兄ィよりアツイぜ！」
ビシッ、バシッ、ガスッ…。少しダメージを受けながらも、なんとかゲージは溜まった。後は変身するだけである。
オレ「いくぜッ！投げ↓波動コマンド×2！」
光に包まれるトゥエルヴ。そして席を立つオレ。
オレ「ムーン・クリスタル・パワァーッ！」
M「アホなこと言うとらんで、早よどけ！」
強引にオレをどかし、変身したトゥエルヴ豪鬼を操るM。ビシッ、バシッ、ドカッ…。
オレ「さすがは熟練者。リリス使ってただけのことはあるな」
M「リリス関係ないやろが！」
あっという間に相手を瀕死に追い込んだMは、そのまま豪昇龍拳でフィニッシュ。
M「よっしゃ！作戦成功！」
ガッツポーズを取るオレ。しかし、友人Mはオレにつぶやいた。

M「…でも、3ラウンド目はどーすんだ?もうゲージ無えぞ…?」
オレ「…あっ」
…その日の帰り…
オレ「…試合には負けたが、勝負には勝ったな」
M「そーか?変身時以外はボロ負けじゃん」
オレ「いいんだよ！勝つことよりも魅せる方が大事なんだから…」
そんなことを言いながらも、心の中では「緑トゥエルヴでヒューゴに変身したら『グリーンジャイアント』じゃん」とか考えていたりするオレだった…。
（東京都　モドキハイザック君(え)(当)）
(編)19人の同志を従えれば全キャラ完全対応対戦も夢ではないハズ。「次はアタシの春麗が！」「ここは我輩の出番だな」と非常に男塾チックなバトルになること間違いなし。ぜひ一度、ストⅢ攻略ライターチームにやっていただきたい企画であります。

エクセルパーティー！ EX2PLUS

☆出ますか、EX2PLUS。いやー三原さんがしばらくアーケード出さないっておっしゃってたから意表を突かれました。アリカフリークの私はもうルンルンですよ。
ほほう、プルムとダランが復活ですか（ベガはどうでもいい）。太宰府天満宮で彼らの復活を祈願した甲斐があったというものです。ところでプレイヤーにはブレアが出てプルムが出ず、EX2PLUSではプルムが出てブレアが出ない。お嬢様クラブの仲間どうしなのに、ケンカでもしたんでしょうか。
で、新キャラがヴルカーノロッソとエリア。特にエリアには一目惚れしました。はじめ、ジャニス・ルチアーノの妹かと思いましたが。眼鏡っ娘、帽子っ娘に続いて「メカっ娘」という新ジャンルが生まれましたね。さすがARIKA。
じゃあ早速リハビリといきますか。立ち読みを終えた私は天神（福岡一の繁華街）近くのゲーセンのEX2で「彼」を選びスタート。腕は落ちていたもののまぁクリアはできました。
で、帰りにメストを買ってじっくり読んでみると…何!?「彼」がいないですと!?どういうことですか西谷さん。えっ「彼」は守り神になったんですとな。じゃあ仕方ないですな。「彼」はみんなの心の中に生き続けるんですから。さみしくなんかないです、よ、さみしくなんか、さみしくなんか…！（一秒後号泣モード）
（福岡県　西文幸之丞君(お)）
(編)ハヤテの如く去って…いや、いるよ！たぶん！たぶんな！



➡（大阪府　ＹＵＫＩＥさん⑥）
(編)これならまだ大気圏内バトルたが…。



「4人のマニア」(近日全国一斉ロードショー) なんちで

とある日曜日の夕暮れ、都内某所のゲーセンに4人のマニアが集結した。

"得意技は時刻表の暗記!"
電車マニアO!!

"ワーム使うのは邪道だ!"
釣りマニアS!!

"僕、「バーチャル〇ーイ」持ってます……"
ゲームマニアK!!

"「それに見合う、ひとかどの男になれ」"
軍事マニアU(俺)!!

彼らの目的はただひとつ。それぞれの専門知識を駆使して「犬福」をワンコインクリアすることである。

Sが財布から銀に輝く100円硬貨を取り出し、改めて仲間の顔を見回した。

S「行くぞー!」

皆が無言でうなずくのを見届けると、Sは硬貨を投入した。

O「犬福の名前は何にする?」

U「そうだな…、『かんだ』がいいな」

K「なんだよソレ?」

U「『八甲田山』を知らんのか?」

S「そんなのより『テッペイ』なんてどうだろう?」

O「何でもいいから早く!」

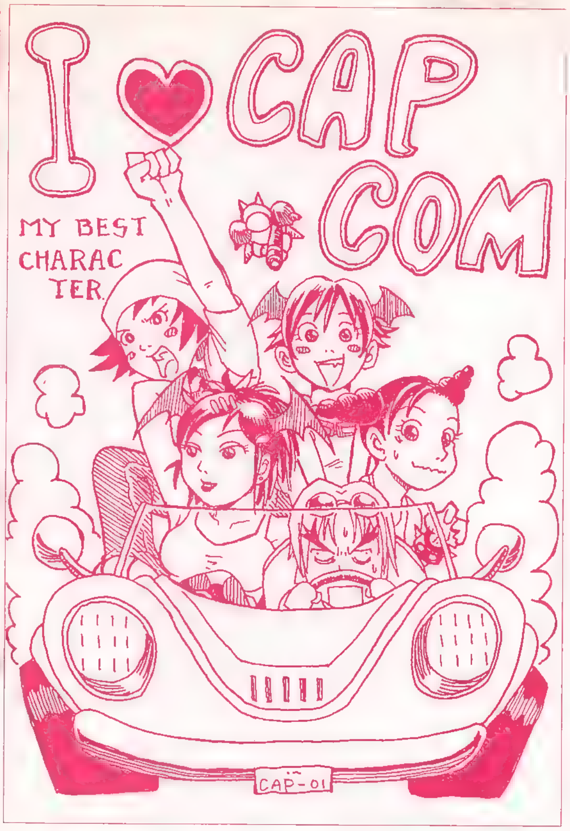
数秒後、「ぬせイ」という中途半端な名前の犬福が誕生した。同時にこのドリームチームの間に亀裂が走った。

そして数分後、力なく肩を落とし、ゲーセンを立ち去る4人の姿があった。彼らの敗因はただひとつ。全員算数がニガテだったのだ…。

西に傾く夕日が、4つの影をアスファルトに映し出していた。日に日に気温が高くなり、夏の足音が感じられる6月の夕暮れであった。

(帝都 天空の要塞B・17君㋖)

Ⓜ芸能マニアとかスポーツマニアも必要だと思うんだよね。5教科の問題もわりと出るから、ガリ勉君も1名ほしいところ。



➡(福岡県 にせ関西人君⑦)
Ⓜみんな元気よすぎ。さすがの元気パパ・ケンもイギー並みに小さく見えっぞ。

先日、俺の出した投稿について、ぜんじ編集長にわかりきった説教をされてムカつくという夢を見た…予知夢だろうか。

(神奈川県 齋藤秀和君㋗)

Ⓜ齋藤君の行ってるゲーセンだと、ナマぜんじ編集長遭遇率激高だからなあ。



⬅(青森県 黒川春姫さん⑧)
☆雨よ、天のさずける水よ、いっそ僕の心まで洗い流してくれ…。

ガントレットレジェンドをやっていて思ったんだけれど、「『ガントレット』という英単語を覚えたのはドルアーガからだった」という人が多いのでは?ゲーム中の宝物の名称から「ああ、籠手は英語でガントレットっていうのか」って。あのゲームで覚えた英単語多し!

(滋賀県 大聖リース君㋘)

Ⓜそうそう!「カッパー」が銅のことだとか、今ではポピュラーな「ポーション」が薬のことだなどと知って、ほむぅとうなずきながらプレイしたものだ。この2つならまだしも、「ガントレット」なんて単語は英語の授業ではなかなかお目にかかれないよね。
なんか私、言語ネタ好きネ

ゼビウスアレンジメントというゲームを、ここ半年ほどやっていなかったので、少し時間をとってまたやろうかと思ったら、本当にパターンをすっかり忘れていて、ノーミスはおろか、ソルの場所まで完全に忘却の彼方へ行ってしまっていた。自分のプレイのビデオを見て学習する姿は、何というか、こういうのを馬鹿というのだな、と思った。そんなわけで、近所のゲーセンでこっそりやっとったらばっちり友人たちにバレて、ぶざまなプレイを見られて大笑いされた。

しかし、全機投入して16面にすらたどりつけないとは…(しかもスペシャルフラッグの場所まで忘れている)。とてもエキストラ3に50回以上行ったことがある人間と同一人物とは思えない、と友人たちのメッセージ。俺もそう思う。

(東京都 めぞん一刻君㋙)

Ⓜやらないと本っ当に忘れるよね。私も半年ぶりくらいにD&D・S.O.M.をやったら、パターンは覚えていたものの、感覚をかなり忘れていた。宝箱の鍵と罠の有無、キャラ別の中身まで完璧だったのに…。でも私はさておき、前にすごいレベルでプレイしてた人なら、少しやればとりもどせるよね?それが達人ってもんだ。

読者プレゼントあやねの等身大POPがはずれた!?だがな、俺自身これで良かったと思っている。それはあやねが常に俺の理想であるからだ。

(神奈川県 あやねマニア君㋩)

㊞残念でした。DOA2でまたPOPプレゼントがあるといいですね。



ぐわんげに期待大。このタイトルいいっスよー。それに室町時代で式神を操作するですと？もうコレ大ヒット間違いなし（オレ的に）。
（長野県　真・苦部葵君㋚）
（福）早いところではすでに入荷されてるであろうぐわんげ。室町世界と式神感を堪能したら投稿頼むぜ真・苦部葵君。

爆炎系グリスボ姉さん

ある日の事、小さな街のゲーセン屋での出来事だった。対戦に燃えているオラタンの筐体で女性（おそらく二十歳以上）がグリスボックを使っていた。

対戦相手はバトラー。近接攻撃においてこれはかなり分が悪い。バトラーのあの長い間合いとグリスボックの短い腕では、近接において菜箸とアイスクリームの木のスプーンよりも歴然とした力の差があった。

「いやあ。近づかないでえ！」

彼女の悲痛な叫びが狭い店内に響き渡る。当然のごとくグリスは近接戦闘のカモにされストレートで負けていた。そして迎えた最終ラウンド。

「いやああ、グリス、しっかりしてえ」

悪いな姉ちゃん、これが現実ってものなんだよ。もう体力も半分を切り、センターの一撃でも入れれば死んでしまうような、そんな哀れなグリスの前にバトラーは冷徹に立ちはだかる。ダウンし、だらしなく倒れ伏すグリスボック。

終わったな。誰もがそう思った、そのとき。彼女は叫んだ。

「土下座しちゃうわよお！」

おいおい、違うだろ、とのツッコミ（ダウン攻撃）を入れるバトラー、そして眩いばかりの閃光…ちゅどーーん!!

グリスは土下座した。間違いなく、それは土下座以外のなにものでもなかった。だが、そこに倒れているのはグリスではなかった。起き上がりに放った苦し紛れのICBMはバトラーの頭部に直撃していたのだった。何が起こったかわからないバトラーのパイロットの悲鳴が上ったのはグリスボックが走って逃げ出したときだった。

その後、核を恐れて近づかなくなったバトラーと対等の戦いを見せた彼女だが、敢え無くダッシュ斬りの餌食となり、愛機グリスボックはエアポートの塵と化した。

だが、彼女は負けたわけではない。あの土下座の瞬間、間違いなく彼女は勝ったのだ。僕はこの時、この店に彼女以外のグリス乗りがいない訳をようやく悟ったのだった。

誰も彼女のグリスにはかなわない。彼女の戦いっぷりは男以上に「漢」らしかった。そして今日も彼女は爆炎と実弾の雨を降らせ続けている。

（千葉県　岸田さん㋛）

（福）これを読んで某一日司令官のアイドルを思い起こしたのは私だけか？それにしても「土下座しちゃうわよお！」とは。か、かーいーじゃねーか。



⬅（東京都　山形白田君9）
☆生命を刈り尽くす事、それが俺の全て。

エロス村

朝一で本屋に乗り込んでゲーメスト購入。学校で暇な時間が出来たので猛者通でも読むかと思ってばさりと開くと…「なっ!?エロス村!?（カラー）」

そうだった、今号はエロス村インパクトだったッ!!幸い誰にも気付かれないようだが、一歩間違えば…。俺は気取られないようにそっとメストをカバンの奥深くに封印した。

「カルマ深すぎだぜ…」

帰ってからゆっくり堪能しよっと。

（千葉県　矢代君㋩）

（福）そこでクラス中にアピールだ！守り続けたキミの品性はもれなく崩壊するけどね。



⬆（千葉県　A.B.K君11）
☆脱衣麻雀にヒューマンドラマをミックスした快作。麻雀がタコな兄貴ですまん淳子…。

特集 三国戦紀
「追い殺せ（孔明談）」

三国戦紀…それはアルタ／IGSが放った三国志ベースの痛快アクションゲームである（本誌No.253初出）。敵方に陸遜や左慈といった三国志フリークには垂涎、それ以外の人には誰よそいつら？なキャラが出演するイカれ…イカしたゲイム。えらく肥えた熊まで出る。というわけでネタが2通も大殺到している三国戦紀特集の開始。番組の最後に隠し英雄出現コマンドを全米初公開するぞ！

■三国戦紀（IGS／アルタ）の攻略はしてくれないんですか？あと、あの変な日本語も残さず紹介してくださるといいんですけど。

「大胆な奴、私の行く道から離れろ」

「主母は行って良いが、阿斗は残すべきだ」

「放逸」

（京都府　鈴木君㋜）

（福）放逸―わがままなこと、残酷なこと。

■アイランドを読む限り、アシュぶれフリークは結構いるようですが、三国戦紀フリークは俺の友達のN君だけなのでしょうか？ちなみに俺は、三国戦紀より電脳戦機のほうが好きです。

（栃木県　メカフェチF君㋝）

（福）N君だけじゃないはずだ…はず…。ちなみに私は、電脳戦機と同じくらいアルゴス戦士が好きです。うん。好き。

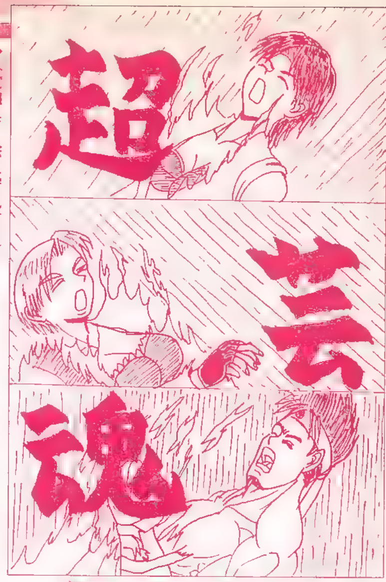
冥土の土産話に最適！ 三国戦紀放逸コマンド集

（キャラ選択画面の時入力しやがれ！）

孔明…DCBBC上下上下
貂蝉…BCD上右下左上右下左
張遼…DBBCD上下左右上下左右BCD



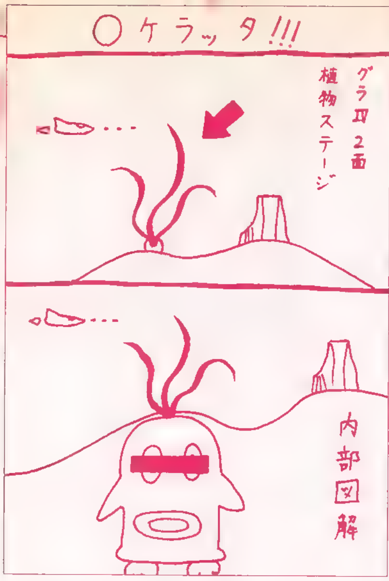
➡（兵庫県　葵らむね君12）
（福）ワールドヒーローズ2以降の記憶が搭載推奨のネタだな…。



➡（愛知県　絵入安嵐君14）

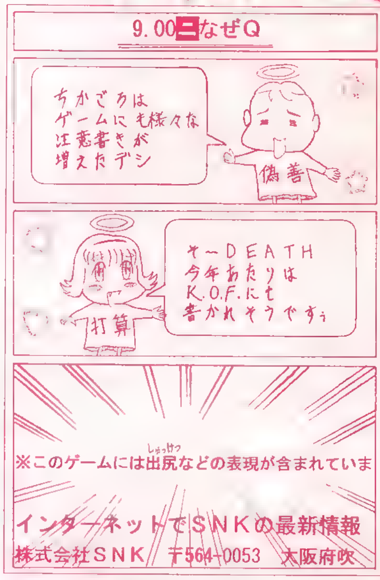


➡（沖縄県　裕樹君⑯）
Ⓜアンタ別に忘れてててもいいでしょうが。



➡（愛知県　ズオウ君⑰）
Ⓜ犬型自機なら通るだけでOK。

超芸魂



⬆（千葉県　残九郎君⑮）
Ⓜ普通「血」のほうだが、こっちの「シュッケツ」とは…。



➡（熊本県　エレ金哲君⑱）
Ⓜ地雷埋められてないだけまだいいのか？



➡（新潟県　しうちゃんさん⑲）
Ⓜ某マンガではシイタケは嫌われ者との話も…。

キューティクルなアイツら

☆それは薄曇りの日曜日のことだった…。

オレはヤボ用で近所の大型ディスカウントストア（つーかオリンピッ○）に行き、用を済ませると、同敷地内の某社直営ゲーセンに滑り込んだ。オレの目的はDDR。最近は踊りすぎで足腰が強力に筋肉痛だ。フロアに乗ってそんな痛みも忘れて踊っていると、背後から、

「オ〜、イぇ〜!!」

という歓声がオレの耳に入ってきた。

（ギャラリーのノリが良い！くっはァ〜こいつはパラノイアクリアせねば!!）

と思い、ファイナルステージの曲選択画面でちらっと後ろを見ると…。

ア、アフロ6人組が!!!

「オ〜、ゆ〜ア〜ク〜ル！」

（カ…カタコトじゃん！）

その6人はみなアフロ&グラサン、あんたらこそYou are coolだよ！と思いつつ、何とかパラノイアクリア…。

脇で休みながらその6人を見ていると、何やら相談中…。

A「おい、お前（DDR）やれよ…」

B「いや、やったコトねーし…」

…こ、こいつらダンサーじゃねェ!!（涙）その後、オレに話しかけてきた。

A「のーフレンズ？のーフレンズ？」

オレ「は、はい？」

B「オー、ゆーキャンとスピークいんぐりっしゅ!!」

A「オー、OK、OK……1人けぇ？」

オレ「（なッ!!）は、はい…」

なんちゃって外国人…狙いすぎだッ!!新手のスタンド使いか!?

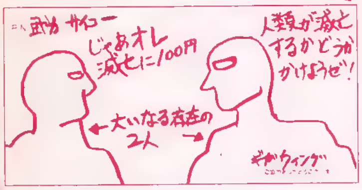
（神奈川県　セパタ九郎君㋟）

Ⓜ…そして左の写真がその6人組…。よく見ると、子供がけげんそうな顔で見てる。なんちゃって外国人の上、なんちゃってダンサー。でも人気者にはなれる…のか？ぜひ新宿あたりで活動してください、見に行くから。





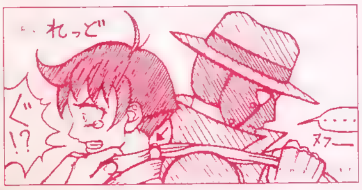




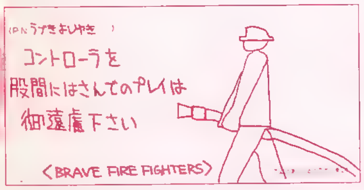
⬆こいつら子供か。㉓



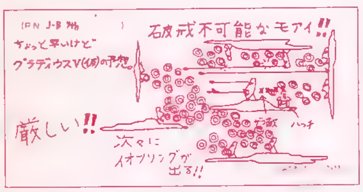
⬆あれって割れることないのかね。㉔



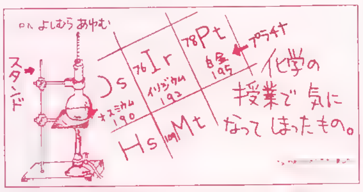
⬆ハメだ。㉕



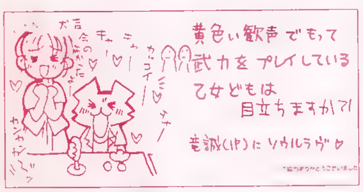
⬆BRAVEがとまらない。㉖



⬆うわっぷ、ストレス溜まりそー。㉗



⬆気がつけば周囲はスタンドだらけ。28



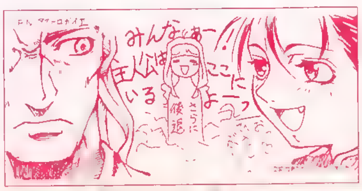
⬆目立ッティア。29



⬆田渕様はお怒りである。30



⬆ダウンなし＝ノーデス？31



⬆謙虚な態度はいい事だが。㉜

☞黄色→白色→緑色の順番で押してください。ポップン2一口攻略でした。
(東京都　毒まくろ君⑮)
↑一口すぎらあ、デジロックかい？

☞クレイジータクシーで海の底で待ってる客！シュノーケルは水中では意味無いんじゃあ…地上でもはずさねえし。
(千葉県　池田薫？君㊀)
↑オーシャンハンターのラスボスだったり。

☞キャサ夫さんの消息を灰になってないで教えてください。
(山口県　KAKA君㋢)
↑ファミ通立ち読みするんだな。

☞格ゲーのキャラってなぜジャンプ中で回るノデスカ？
(宮城県　上君㋣)
↑回転を加えることで2倍の超人パワーが。

☞DDRのアフロはホモでついでにオカマだと思う。そんなニオイがする。
(愛知県　毒傘之君㊙)
↑かぐわしいオカマの香りに包まれて…。

☞最近のコンスポってあんまりスポットあててない感じがします。
(和歌山県　池上利剣君㋥)
↑スポがスポットとは限らぬぞ。



⬆(セオラ　スキマ君㉒)
☆今日の彼はピカピカに光ってた。光っていたとも。



⬆(京都府　村田真吾君㉑)
㊞このままのほうが彼にとって幸せなのカモ。幸せってなんじゃーい。

タイトーがついに音ゲーを出すぞ!!

ZUNTA ZUNTA REVORUTION

☆以前から曲に定評のあったタイトーだけに、こいつは期待がもてそうだ。それではさっそく曲紹介だ。

●Born to be free（fromメタルブラック）
☆×1…ゆっくりとしたテンポの落ちついた曲だ。初心者にはオススメ。

●パオパオ島へ行こう（fromパズルボブル）
☆×2…パオパオに合わせて8分踏みがポイント。

●J.A.M.の電車で電車でGO! GO! GO!（from電車でGO!）
☆×3…CMでもおなじみのあの曲も収録！フリ付きだとなお良し。

●FAKE（fromダライアス外伝）
☆×4…ノリがいいぞ！とびはねるように踊ろう。

●URBAN　TRAIL（fromナイトストライカー）
☆×5…速いステップが要求されるので注意。

●DADDY　MULK（fromニンジャウォーリアーズ）
☆×6…非常に長い曲。最後に待ち受ける三味線連打がライバル。
(京都府　DASH!! DREAM君㋟)

㊞DADDY MULKは四分強の曲…た、体力がもたん！個人的希望としてはこれらにAXON（fromダライアス外伝）も追加してほしいなぁと勝手に盛り上がってみたり。Mioお嬢様はレジーナの曲（Dirty honey bee）でステップ踏んでみたいと言ってたよ。

やんわり率120％ 投稿者集会夏の陣

前年同様イベント内容は一切不明！でも、せっかく読者様に集結してもらうわけだから、ビッグゲスト（おそらくライター）をお呼びし、ゴージャスかつアバンギャルドな内容にするつもりだぞ。
…が、あんまり凄エモンを期待されると、当日しょぼさとのギャップに失神するかも。
▼開催日…8月21日（土）
▼開催地…東京（スマン）
▼宛先はゲーメストアイランド「夏集会昼の部参加希望がっかり」まで。招待状を返信します。締め切りは7月30日！

データデゴ特別編
（特別変でも正解）

上半期キャラ人気得票 BEST327

カラーイラスト膳（旧称カラーアイランド仮）で好評集計中のアーケードキャラ人気投票。本日は大人の事情によりデータデゴ上で結果発表をします。しかも今回は上位327名まで枠を拡大！3票以下のキャラはスペースの都合でカットでーす。
（票の見方は左から順位・キャラ名・ゲーム名・メーカー名・得票数）

順位	キャラ名	ゲーム名	メーカー名	票数
1位	リュウ	総合	カプコン	127
2位	エミリオ・ミハイロフ	PF	タイトー	100
3位	空条承太郎(JOJO)	JOJO	カプコン	84
4位	美作いろり	エスプレイド	アトラス ケイブ	83
4位	ディオ(ブランドー)	JOJO	カプコン	83
6位	八神庵	KOF	SNK	81
7位	キース・エヴァンス	PF	タイトー	66
8位	一条あかり	月華	SNK	64
9位	ナコルル	総合	SNK	63
10位	ギース・ハワード	餓狼(2D)	SNK	61
10位	高嶺響	月華	SNK	61
12位	火引弾	ZERO	カプコン	60
13位	麻宮アテナ	KOF	SNK	58
13位	春日野さくら	ZERO	カプコン	58
15位	犬福	犬福	ビデシス	57
16位	神月かりん	ZERO	カプコン	55
16位	春麗	総合	カプコン	55
18位	草薙京	KOF	SNK	49
18位	あやね	DOA	テクモ	49
20位	花京院典明	JOJO	カプコン	46
21位	ザンギエフ	総合	カプコン	45
22位	R・ミカ	ZERO	カプコン	42
23位	レオナ	KOF	SNK	39
23位	J・P・ポルナレフ	JOJO	カプコン	39
23位	リリス	ヴァンパイア	カプコン	39
26位	色	侍魂(3D)	SNK	38
26位	リムルル	総合	SNK	38
26位	マリオン	ガンバード	彩京	38
26位	バティ	PF	タイトー	38
30位	ナコルル	サムスピ(2D)	SNK	36
30位	刹那	PF2012	タイトー	36
32位	ケン	総合	カプコン	35
32位	リチャード・ウォン	PF	タイトー	35
34位	成美那	ソウル	ナムコ	34
35位	イギー	JOJO	カプコン	33
36位	真田小次郎	月華	SNK	32
36位	かすみ	DOA	テクモ	32
36位	火引弾	総合	カプコン	32
36位	マキシ	ソウル	ナムコ	32
40位	いぶき	SFⅢ	カプコン	31
40位	アイヴィー	ソウル	ナムコ	31
42位	ギース・ハワード	総合	SNK	30
43位	リュウ	ZERO	カプコン	29
44位	リュウ	SFⅢ	カプコン	28
44位	ソフィーティア	ソウル	ナムコ	28
44位	ジョセフ・ジョースター	JOJO	カプコン	28
47位	刹那	月華	SNK	27
47位	モリガン	ヴァンパイア	カプコン	27
49位	リムルル	侍魂(3D)	SNK	25
49位	テリー・ボガード	総合	SNK	25
49位	春麗	ZERO	カプコン	25
49位	アイシャ	ギガウィング	カプコン	25
49位	タビア	ガンバード	彩京	25
54位	楓	月華	SNK	24
55位	バレッタ	ヴァンパイア	カプコン	23
56位	アレッシー	JOJO	カプコン	21
56位	ローズ	ZERO	カプコン	21
56位	ワルキューレ	ワルキューレ	ナムコ	21
59位	雪	月華	SNK	20
59位	ユーリ	ZERO	カプコン	20
61位	JB-5TH	エスプレイド	アトラス/ケイブ	19
61位	コーディー	ZERO	カプコン	19
61位	バーン・グリフィス	PF	タイトー	19
61位	ウェンディ	PF	タイトー	19
65位	ユリ・サカザキ	KOF	SNK	18
65位	御名方守矢	月華	SNK	18
65位	鷲塚慶一郎	月華	SNK	18
65位	ナコルル	侍魂(3D)	SNK	18
65位	山崎竜二	総合	SNK	18
65位	不知火舞	総合	SNK	18
65位	ジャン・リー	DOA	テクモ	18
72位	七枷社	KOF	SNK	16
72位	フェリシア	ヴァンパイア	カプコン	16
72位	春日野さくら	総合	カプコン	16
72位	毒島力也	ゾベンジ	セガ	16
72位	タキ	ソウル	ナムコ	16
77位	バイス	KOF	SNK	15
77位	ヘビィ・D！	KOF	SNK	15
77位	天野漂	月華	SNK	15
77位	春麗	SFⅡ	カプコン	15
77位	ジャムおじさん	ビートマニア	コナミ	15
77位	アキラ(結城晶)	バーチャファイター	セガ	15
77位	コットン	コットン	サクセス	15
77位	鑑恭介	ジャス学	カプコン	15
85位	リムルル	サムスピ(2D)	SNK	14
85位	サガット	ZERO	カプコン	14
85位	キカイオー	キカイオー	カプコン	14
85位	フィオ	メタスラ	SNK	14
89位	ユリ・サカザキ	総合	SNK	13
89位	ユーニ	ZERO	カプコン	13
89位	豪鬼	総合	カプコン	13
89位	シャンファ	ソウル	ナムコ	13
89位	ジャンジャバン&アメリカ	ホットギミック	彩京	13
94位	矢吹真吾	KOF	SNK	12
94位	テリー・ボガード	餓狼(2D)	SNK	12
94位	ビリー・カーン	餓狼(2D)	SNK	12
94位	嘉神慎之介	月華	SNK	12
94位	レイレイ	ヴァンパイア	カプコン	12
94位	モリガン	総合	カプコン	12
94位	ネクロ	SFⅢ	カプコン	12
101位	シェルミー	KOF	SNK	11
101位	マチュア	KOF	SNK	11
101位	山崎竜二	餓狼(2D)	SNK	11
101位	ジャニス・ルチアーニ	F・レイヤー	アリカ/ナムコ	11
101位	若ジョセフ	JOJO	カプコン	11
101位	アレックス	SFⅢ	カプコン	11
101位	エレナ	SFⅢ	カプコン	11
101位	ダッドリー	SFⅢ	カプコン	11
101位	Q	STⅢ3rd	カプコン	11
101位	ガイ	ZERO	カプコン	11
101位	ケン	ZERO	カプコン	11
101位	リン・クロサワ	エイリアンVs.	カプコン	11
101位	コーディー	総合	カプコン	11
101位	麻比奈百合奈	SR麻雀P7	セタ	11
101位	バティ	PF2012	タイトー	11
101位	溝口誠	ファイヒス	データイースト	11
101位	御剣平四郎	ソウル	ナムコ	11
101位	ギース・ハワード	餓狼(シリーズ)	SNK	11
119位	ジョー・東	KOF	SNK	10
119位	テリー・ボガード	KOF	SNK	10
119位	神楽ちづる	KOF	SNK	10
119位	骸	月華	SNK	10
119位	バルログ	ZERO	カプコン	10
119位	ポリンちゃん	キカイオー	カプコン	10
119位	ガイ	総合	カプコン	10
119位	サイファ	バーチャロン	セガ	10
119位	テムジン	バーチャロン	セガ	10
119位	ジークフリート	ソウル	ナムコ	10
119位	アイン	戦国エース	彩京	10
119位	イエール	キカイオー	カプコン	10
119位	ヤン・リー	SFⅢ	カプコン	10
119位	リリス	総合	カプコン	10
119位	カルロ・ベルフロンド	PF	タイトー	10
134位	クリス	KOF	SNK	9
134位	ハイデルン	KOF	SNK	9
134位	ジョー・東	総合	SNK	9
134位	ブルー・マリー	総合	SNK	9
134位	火蜂	怒首領蜂	アトラス	9
134位	T・ホーク	SFⅡ	カプコン	9
134位	ザンギエフ	ZERO	カプコン	9
134位	ソドム	ZERO	カプコン	9
134位	エンジェラン	バーチャロン	セガ	9
134位	ミズキ(美月)	カオスヒート	タイトー	9
134位	吉光	鉄拳	ナムコ	9
145位	ルガール・B	KOF	SNK	8
145位	椎拳崇	KOF	SNK	8
145位	春麗	STⅢ3rd	カプコン	8
145位	まこと	STⅢ3rd	カプコン	8
145位	ベノム	VS	カプコン	8
145位	ワイズダック	キカイオー	カプコン	8
145位	アファームド・ザ・B	バーチャロン	セガ	8
145位	グリスボック	バーチャロン	セガ	8
145位	オバオバ	ファンタジーゾーン	セガ	8
145位	バブルン	バブルボブル	タイトー	8
145位	R-9	R-TYPE	アイレム	8
145位	テリー・ボガード	餓狼(シリーズ)	SNK	8
145位	バルログ	総合	カプコン	8
158位	チャン・コーハン	KOF	SNK	7
158位	直衛示源	月華	SNK	7
158位	デーボ	JOJO	カプコン	7
158位	ジェダ(ドーマ)	ヴァンパイア	カプコン	7
158位	サガット	総合	カプコン	7
158位	吉沢百合子	ビートマニア	コナミ	7
158位	藤原綾	SR麻雀P5	セタ	7
158位	ブラド・キルステン	PF	タイトー	7
158位	レイファン	DOA	テクモ	7
158位	パックマン	パックマン	ナムコ	7
158位	吉光	総合	ナムコ	7
158位	ニーナ・ウィリアムズ	鉄拳	ナムコ	7
158位	深龍	ブラッディロア	ライジング	7
158位	ジャンジャバン	ホットギミック	彩京	7
158位	ルル	ショックトルーパーズ	ザウルス	7
158位	ミドラー	JOJO	カプコン	7
158位	若葉ひなた	ジャス学	カプコン	7
158位	キリク	ソウル	ナムコ	7
176位	ビリー・カーン	KOF	SNK	6
176位	ラルフ	KOF	SNK	6
176位	不知火 舞	餓狼(シリーズ)	SNK	6
176位	斬鉄	月華	SNK	6
176位	アスラ	侍魂(3D)	SNK	6
176位	ラルフ	総合	SNK	6
176位	不破刃	龍虎	SNK	6
176位	相模祐介	エスプレイド	アトラス/ケイブ	6
176位	ガイル	SFⅡ	カプコン	6
176位	ブラックハート	VS	カプコン	6
176位	ベガ	ZERO	カプコン	6
176位	豪鬼	ZERO	カプコン	6
176位	ユメノ空	キカイオー	カプコン	6
176位	鐘紡(想鐘)サキ	クイズ虹色	カプコン	6
176位	早乙女刃	サイバーボッツ	カプコン	6
176位	風間あきら	ジャス学	カプコン	6
176位	春麗	ポケット	カプコン	6
176位	ジュディ	ポップンミュージック	コナミ	6
176位	NISSAN180SX	レーシングジャム	コナミ	6
176位	ティセ・ロンブローゾ	わくわく7	サン電子	6
176位	バルバトス	バーチャロン	セガ	6
176位	ライデン	バーチャロン	セガ	6
176位	麻比奈夏姫	SR麻雀P7	セタ	6
176位	ソニア	PF	タイトー	6
176位	エミリオ・ミハイロフ	PF2012	タイトー	6
176位	X-RAY	レイフォース	タイトー	6
176位	EXTRAモンスター	Mr.DO!	テクモ	6
176位	ナイトメア	ソウル	ナムコ	6
176位	飛影才蔵	ブレイカーズ	ビスコ	6
176位	雀犬	ホットギミック	彩京	6
176位	山神しの	ファイナルロマンス	ビデシス	6
176位	バクリュウ	ブラッディロア	ライジング	6
176位	ジャンアメリカ	ホットギミック	彩京	6
176位	ユン・リー	SFⅢ	カプコン	6
176位	ツインザムV	キカイオー	カプコン	6
211位	不知火舞	KOF	SNK	5
211位	シャルロット	サムスピ(2D)	SNK	5
211位	首斬り破沙羅	サムスピ(2D)	SNK	5
211位	フール	マジドロ	SNK	5
211位	ジョー・東	餓狼(2D)	SNK	5
211位	不知火舞	餓狼(2D)	SNK	5
211位	虎鉄	月華	SNK	5
211位	ジョン・クローリー	龍虎	SNK	5
211位	ユリ・サカザキ	龍虎	SNK	5
211位	ガラ婦人	エスプレイド	アトラス/ケイブ	5
211位	ダラン・マイスター	EX	アリカ/カプコン	5
211位	七瀬	EX	アリカ/カプコン	5
211位	アヴドゥル	JOJO	カプコン	5
211位	春麗	SF	カプコン	5
211位	春麗	SFⅢ	カプコン	5
211位	ジャガーノート	VS	カプコン	5
211位	バーディー	ZERO	カプコン	5
211位	デミトリ	ヴァンパイア	カプコン	5
211位	リリス	セイヴァー2	カプコン	5
211位	タバサ	ウォーザード	カプコン	5
211位	キタジマ	バトルトライスト	コナミ	5
211位	スパイク	スパイクアウト	セガ	5
211位	ジャッキー・ブライアント	バーチャファイター	セガ	5
211位	パイ・チェン	バーチャファイター	セガ	5
211位	スペシネフ	バーチャロン	セガ	5
211位	ハニー	ファイティングバイパーズ	セガ	5
211位	マイト	PF2012	タイトー	5
211位	レジーナ・ヘルフロンド	PF2012	タイトー	5
211位	XIGA(6面ボス)	シルバーガン	トレジャー	5
211位	アフロ	弾銃フィーバロン	アトラス/ケイブ	5
211位	スター	マジドロ	SNK	5
211位	ヒューゴ	SFⅢ	カプコン	5
211位	虹野沙希	ときメモ	コナミ	5
211位	ブラックハートMK2	バトライダー	ライジング	5
253位	クラーク	KOF	SNK	4
253位	山崎竜二	KOF	SNK	4
253位	玄武の翁	月華	SNK	4
253位	紫鏡	月華	SNK	4
253位	楓(覚醒)	月華	SNK	4
253位	李烈火	月華	SNK	4
253位	リョウ・サカザキ	龍虎	SNK	4
253位	リュウ	SF	カプコン	4
253位	アドン	ZERO	カプコン	4
253位	ロレント	ZERO	カプコン	4
253位	元	ZERO	カプコン	4
253位	モリガン	ヴァンパイアセイヴァー	カプコン	4
253位	相楽信之介	ギガウィング	カプコン	4
253位	ルビー	ギガウィング	カプコン	4
253位	レイン	スタグラ2	カプコン	4
253位	アフロ	DDR	コナミ	4
253位	DJコナミ	ビートマニア	コナミ	4
253位	ブルーノ・デリンジャー	ダイナマイト刑事	セガ	4
253位	アファームド・ザ・ストライカー	バーチャロン	セガ	4
253位	ドルドレイ	バーチャロン	セガ	4
253位	スコット	ハーレーダビッドソン	セガ	4
253位	リチャード・ウォン	PF2012	タイトー	4
253位	シーモンド	プチカラット	タイトー	4
253位	黄星京	ソウル	ナムコ	4
253位	吉光	ソウル	ナムコ	4
253位	ウリコ	ブラッディロア	ライジング	4
253位	ロン	ブラッディロア	ライジング	4
253位	壬生灰児	堕落天使	彩京	4
253位	ショーティー	バトライダー	ライジング	4
253位	マッドマン	ワールドヒーローズ	ADK	4
253位	ジョー・東	餓狼(シリーズ)	SNK	4
253位	一休	大江戸ファイト	カネコ	4
253位	バルログ	SFⅡ	カプコン	4
253位	ユリアン	SFⅢ	カプコン	4
253位	シャドウレッド	キカイオー	カプコン	4
253位	ヴォルド	ソウル	ナムコ	4
254位	出雲良子	ワールドヒーローズ	ADK	3
254位	オメガ・ルガール	KOF	SNK	3
254位	キング	KOF	SNK	3
254位	ブルー・マリー	KOF	SNK	3
254位	藤堂かすみ(香澄)	KOF	SNK	3
254位	裏七枷社(オロチ)	KOF	SNK	3
254位	タムタム	サムスピ(2D)	SNK	3
254位	服部半蔵	サムスピ(2D)	SNK	3
254位	キム・カッファン	餓狼(2D)	SNK	3
254位	橘右京	侍魂(3D)	SNK	3
254位	T字ブロック	テトリスグランドマスター	アリカ	3
254位	スカロマニア	EX	アリカ/カプコン	3
254位	ヌケサク	JOJO	カプコン	3
254位	オロ	SFⅢ	カプコン	3
254位	ストライダー飛竜	VS	カプコン	3
254位	ロックマン	VS	カプコン	3
254位	早乙女刃	VS	カプコン	3
254位	ダルシム	ZERO	カプコン	3
254位	ナッシュ	ZERO	カプコン	3
254位	アービン	キカイオー	カプコン	3
254位	バルシオン	キカイオー	カプコン	3
254位	ストライダー飛竜	ストライダー飛竜	カプコン	3
254位	SHOLL・KEE	ビートマニア	コナミ	3
254位	レイチェル	マーシャルチャンピオン	コナミ	3
254位	エンジェル	ショックトルーパーズ	ザウルス	3
254位	まるるん	わくわく7	サンソフト	3
254位	リンダ	スパイクアウト	セガ	3
254位	天心	スパイクアウト	セガ	3
254位	ソニック	ソニックファイターズ	セガ	3
254位	リンダ	ゾンビリベンジ	セガ	3
254位	サラ・ブライアント	バーチャファイター	セガ	3
254位	ハニー	FV	セガ	3
254位	インフィニティー	レイクライシス	タイトー	3
254位	リック	スプラッターハウス	ナムコ	3
254位	アルテミス	フェリオス	ナムコ	3
254位	レイブレーサーの女性	レイブレーサー	ナムコ	3
254位	ファラン	鉄拳	ナムコ	3
254位	レイ・ウーロン	鉄拳	ナムコ	3
254位	創世御名麻雲	ブレイジングスター	夢工房	3
254位	エイプリル	ホットギミック	彩京	3
254位	こよみ	ホットギミック	彩京	3
254位	ミリオン	ホットギミック	彩京	3
254位	チッタ	バトルガレッガ	ライジング	3
254位	バイソン将軍	SFⅡムービー	カプコン	3
254位	ゲイツ	PF	タイトー	3
254位	ギンくん	がんばれギンくん	テクモ	3



http://www.psikyo.co.jp/
ただいま彩京インターネットホームページにて、デジタルサーフィンキャンペーン実施中!!
連打開始っス!
あなたのハートにブックマーク
対戦ホットギミック3
デジタルサーフィン™
1999年夏新登場
通信対戦
1人プレイ デジタルサーフィン
1人プレイ ジャンファイターズ
選べるモードは3タイプ!!
デジタルサーフィンモード
デジタル美少女が満載の1人プレイモード!!
お馴染みの「おしおき」で連打開始っス!!
通信対戦モード
熱き漢の戦いが大好評の通信対戦モード!!
超肉体派雀士の繰りだす必殺技は爆笑必至!!
ジャンファイターズモード
感動の1人プレイモードを新たに追加!!
数多のジャンファイターたちの生き様を描く!!
© 1999 PSIKYO
http://www.psikyo.co.jp/
時代を越えて新章突入
STRIKERS 1999™
1999年秋新登場
彩京
AMUSEMENT WORKS PSiKYO
株式会社 彩京　〒164-0011 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F
TEL／03-5340-8768(代表) FAX／03-5340-8968

カラーアイランド人気投票(仮)

今回はご要望にお応えして、中間発表という形で80ページに289位までの349キャラ分のランキングを一挙掲載。さすがに1〜2票のキャラまで載せるのはスペースの都合上ムリ（全742キャラ…）なのでそこはご容赦を。

担当：ぎぃ



（CG　レイレイ：鳥取県　西向侍くんⓒ）
★不思議と不敵な表情で描かれることの多いレイレイ。サイコーの素材ですよね。



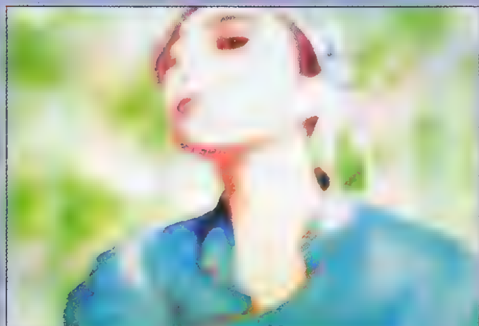
（京都府　宣教師ゴンドルフさんⒶ）
★初コピックいい感じです。趣味でこそ画材は納得いくものをそろえたいですよね。



（CG　千葉県　Y2さんⒷ〈http://www1.sphere.ne.jp/perfectt/〉）
★忍ばぬ忍者ここに極まれり。彼女のアニメでの扱いが切ないと思うがどうか。



（埼玉県　鈴内弥生くんⒹ）
★こりまた新しいアレンジ。なんか白いチャイナ服って…えっち。フェイの表情もヨイですねぇ。



（CG　静岡県　夏野さんⒺ）
★デジカメってことは素材は夏野サン自身デスカァ?う〜む、耽美ィ。

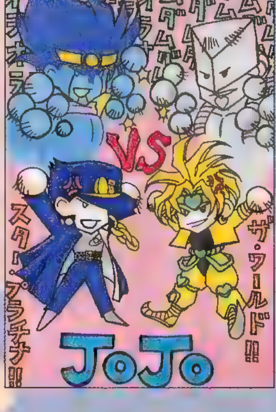
小特集　ライバル?相棒?絵になるふたり



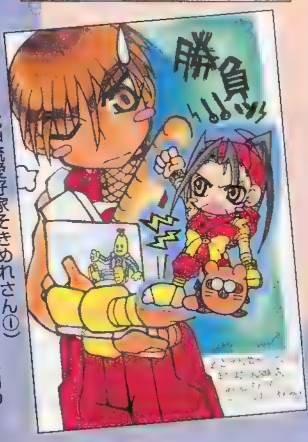
（福岡県　木下耕一くんⒻ）
★ヤバッ(笑)。これぞ真のライバルか?はたまた(お笑い)コンビ結成か?



（山形県　ジャスミンくんⒼ）
★パステルがこの2人の雰囲気にぴったりデスネ。リムのふに顔がヨイネ。



（福島県　鳴神雫瑚さんⒽ）
★呼吸を忘れッ血管ブチ切れるまで連打連打連打ァアッ!



（大阪府　武神流愛好家そきめれさんⒾ）
★ニッポンのココロと焼き芋が埋める世代間の差。競演は実現するか?

カラーアイランド



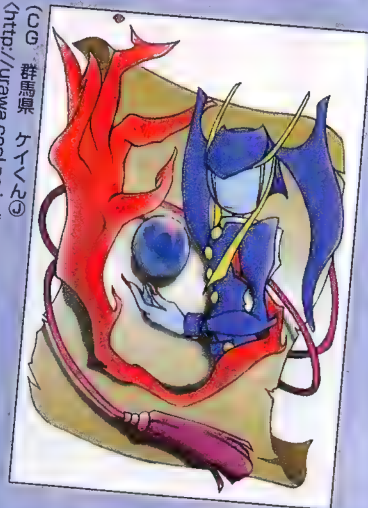
（三重県　妙島浩文くんⓀ）
★久々の切り絵です。身長／体重とか年齢とか自分と共通点があると気になるよね。



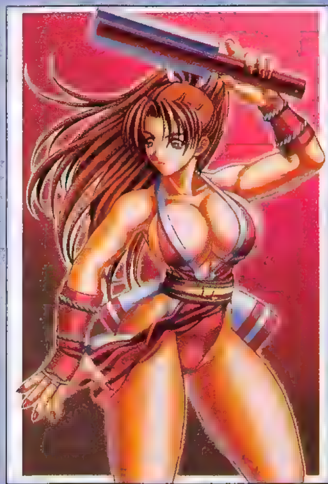
（神奈川県　池波留吉さんⓁ）
★レザーにエナメル、レースのフリル。フェミニンにダイタン。



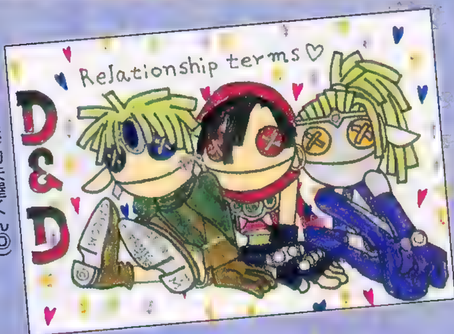
（CG　茨城県　じまっくくんⓃ）
★イラストレーター版を採用。いろんな効果を試してみるのって楽しいやね。



（CG　群馬県　ケイくんⒿ）
〈http://urawa.cool.ne.jp/keik/〉
〈http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/6155/〉
★なんだか不思議な冥王サマ。デザイン的なディフォルメがイイです。



（CG　大阪府　餅月くんⓂ）
★これはWA版の衣装っすね。いつもながら見事にダイナマイトな質感デス。



埼玉県　㈱功夫屋くんⓄ
★ボタン目がちょーカワイイっ。いろんなキャラのが見てみたいデス。

募集　コスチウム天国

制服・コスプレ・アレンジメント

（東京都　UNIMARUくんⓅ）



いまやキャラクター達の個性、魅力の少なからぬ部分を担うコスチューム。そのキャラの１部と言っても過言じゃナイ。それだけに、あのキャラにこーんなカッコやあーんなカッコをさせてみるっつーのはこれまた新鮮（喜）でこのギャップがイイ（萌）っつーか「そそる」（爆）…。

まあ、制服、コスプレ、アレンジと、コスチューム（衣装）をテーマに自由にやってくれい。エロスの余韻さめやらぬ今っつーのに一抹の不安も感じないでもないが…。

あっ、「バカには見えない服」は禁止ね（笑）。

締切：8月15日（必着）



コーナータイトルCGはACID-HEADくんの香緋。没復活コーナーもあるぞ。





刊行物案内にイベント情報、マルゲ屋や、あの猛者通のページもあるぞ。

投稿してくれた皆さんのホームページへのリンクもあるのでCG好きな人は要チェック。

アイランド／カラーアイランド他、いろんなコーナーへの投稿もココからOK。気軽に投稿してくれい。

応募要項は……今回ナシ（前回参照）

SHINSEISHA GAMEST MOOK

2キャラ分の技を知るべし！

「鉄拳」シリーズ最新作の今作は、タッグを組めるということが最大の特徴。と、いう事は2キャラ分の技を知っておくのはもちろんのこと、どんな変更があったのかも気になる！ …という訳でこの一冊、買いなのである。



TEKKEN TAG TOURNAMENT Tutorial Segment#1

鉄拳タッグトーナメント チュートリアル セグメント1

7月27日 発売予定
本体価格980円+税

TEKKEN TAG TOURNAMENT™



新キャラクターを熟知すべし！

大人気格闘シリーズ、KOFの暑い夏がまたやってきたが、賢明なるゲーメスト読者の皆様なら、今作が転機の年である事をご存知のはず。新キャラクター、新ストーリーの今こそこのムックでKOFデビューを果たすという事で、買いなのである。

THE KING OF FIGHTERS 99™

今夏 発売予定

THE KING OF FIGHTERS '99 GRAPHICAL MANUAL(仮)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 グラフィカルマニュアル

究める道を知るべし！

新しくなったシステムも熟知し、新キャラの技も覚えた、それでもまだまだ謎がある…そんなこのゲームにうってつけのムック二冊目が登場。進む道は一つではない今こそ、このムックがお買い得なのである。

8月下旬 発売予定
本体予価1280円+税

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET

ストリートファイターIII サードストライク コンクルージョンステップ/マスター・ザ・シークレット

通信販売部「読者サービス部」をご利用下さい。通販のお申し込み先:フリーダイヤル:0120−531917(月〜金/10:00〜17:00)または、E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

8/13(金)~8/15(日)は
企業ブース西館4ホール
B6に大集合だ!

新声社は「コミックマーケット56」に出展します!!

【アートグラフィックシリーズ】
画画2

Art Graphic Series "GAGA2"
Illustration/ AOI NANASE

オリジナルイラスト描き下ろし!

"七瀬葵"登場!!

生産数のみの販売　**価格10,000円**(税別)

FMスクリーン特殊印刷によってイラストを原寸で色味を忠実に再現しました。このこだわりのクオリティを当ブースでご確認下さい。

◆内　容◆

- 大衣黒判額装(550×435mm)
- 同絵柄テレホンカード付き
(※単品販売はありません)
- 七瀬葵本人による解説書を同梱
- 金属プレートにエディション
ナンバーを刻印
(NO.0001~NO.1000)
- 特殊仕様ボックス



※このカットは実際の商品のイラストとは異なります。　©AOI NANASE

ちょーかわいい犬福の最新作!
犬福マスコットキーホルダー
くわえタイプ&おんぶタイプ　価格780円

'99年のTGSではぬいぐるみが初日に売り切れ!
今度のキーホルダーも2種類とも、
ちょーかわいいから人気爆発
まちがいナシ!!



©1998 VIDEO SYSTEM

ナコルル、春麗、ワルキューレ!
ギャルズアイランド
トレーディングカード



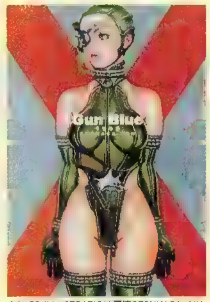
©SNK 1998 イラスト/あきよしよしあき

会場特典1
ブースでお買い上げのみなさんにBOXスペシャルカード2種とG=ヒコロウのマルゲ屋カード(リリス)をプレゼント!

会場特典2
先着で中平正彦のかりん等身大ポスターをプレゼント!

1BOX:会場販売特別価格 5,000円
(カード10枚入りパックが15パック入り)

オリジナルイラストレーションアンソロジーコレクション
KANA?(かな)



COVER ILLUSTRATION/司淳©TSUKASA JUN

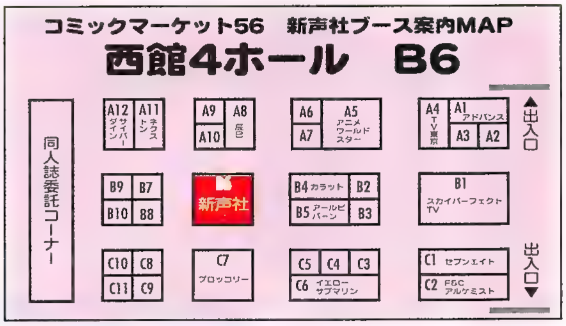
気鋭の作家陣が「"現実"と"空想"の彼女たち」をテーマに様々なイラストをひとつにまとめた業界初!?のイラストレーションアンソロジー。イラストは一枚が独立したセパレートタイプだから自分の気に入ったイラストがあれば額などに入れて飾れるぞ。

- ・サイズ:B4
- ・特殊仕様BOX
- ・18人の著者による解説書付

限定テレカ付バージョン	4,000円(予価)
通常バージョン	3,000円(予価)

(株)新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3293-9321
FAX03-3293-9329
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

■告知いたしました内容・仕様および価格は、商品改良のためやむを得ず変更になる場合があります。ご了承下さい。会場販売商品の最新情報は、新声社ホームページにて随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。
■商品は多数用意しておりますが、まれに人気商品が品切れする場合がございます。あらかじめご了承ください。
■上記の価格は消費税込みの会場販売特別価格です。



「コミックマーケット56」は東京国際展示場(東京ビッグサイト)にて開催されます。
最寄りの駅:臨海副都心線「国際展示場駅」または、ゆりかもめ「国際展示場正門駅」

予告!!
東京キャラクターショー1999にも出展するぞ!

●日時: 7月24日(土)、25日(日)　●場所:東京国際展示場(東京ビッグサイト)　東6ホール25番ブース

なんとキャラクターショーにも出展してしまうのだ!　新作グッズ「サムライスピリッツ色Tシャツ」をはじめとして、もいろいろ持っていくのでぜひ来てね!

新声社
グッズは全国玩具店、ムックは全国書店にてお求め下さい。マルゲ屋ではどちらの商品も扱っております。品切れの場合は、各店舗にご注文いただくか、当社

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

いよいよ稼働開始！どっぷり浸るがよい



アトラス／ケイブが満を持してお贈りする、シューティング最新作『ぐわんげ』。今号は稼ぎのネタに加えて、攻略記事もいよいよスタート！

担当：書之字五郎一MVP、KMT

オープニングデモちゃんと見てる？

この号が出るころには、アトラス／ケイブの最新作『ぐわんげ』も巷のゲームセンターで稼働しているはず。すでにプレイしてみたことのある人もいると思うが、もしまだ未経験という人がいたら、ぜひプレイしてみてほしい。その面白さは保証するぞ。

ところで、このゲームには、**ステージ1の導入部を描いたオープニングデモが存在**するのだが、プレイしたことのある人は気づいただろうか？もしまだ見たことがない、もしくはこれからぐわんげをプレイしてみようと思っている人は、**プレイヤーキャラを選択したあとは、ボタンを連打しないように注意**しよう。



これは小雨のもの。木の上からステージ1ボス、静彦を狙うが、あえなく失敗。



静彦の付き人に阻まれ、静彦には逃げられてしまうことに…。

ライフシステムの謎に迫る！

ライフシステムの仕組み

結構複雑なライフシステム。
ここではその仕組みについて解説していこう。

担当：KMT

体力ゲージについて

画面下に表示されている体力ゲージ（赤いバー）は、黒い線によって3つの「マス」に区切られている。ただし、敵に1回攻撃をくらうと体力ゲージが1マス減る、というわけではない。

ゲーム中では確認することはできないのだが、1つのマスは16個の「メモリ」で構成されていて、敵の攻撃を受けたときは、このメモリ単位で体力ゲージが減っていくようになっているのだ。

ダメージとダウン

では、敵に攻撃を受けると、何メモリ体力ゲージが減るのだろうか？これは、そのときに式神を使用しているか否か？また、ダメージが敵弾によるものなのか？それとも、敵の体当たりによるものなのか？で変わってくる。そして、式神使用時よりも式神未使用時のほうが、また、敵の体当たりよりも敵弾のほうが、受けるダメージが高くなっている。詳しいことについては右の表を参照してほしい。

さて、普段はダメージを受けても何事もなかったように振る舞うプレイヤーキャラだが、それまでに受けたダメージ量が1マス分（16メモリ分）を超えると、悲鳴を上げ、その場に倒れる。

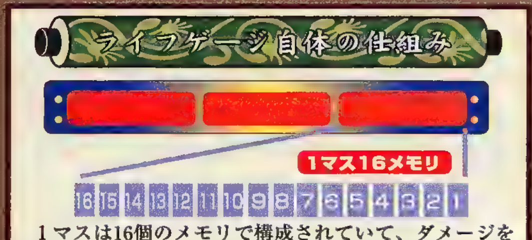
これは「ダウン」と呼ばれ、他ゲームでいうところのミスに相当する。ショットのパワーアップが2段階落ちてしまうので注意しよう（式神のパワーアップはダウンしない）。ちなみに八相弾は、2個以上あるときにはダウンしたときの数が維持され、2個未満のときは初期ストック数である2個にリセットされる。

2回目以降のダウンについて

ダメージ量がマスの境目を越えるとダウンするわけだが、ダウンしたとき、**必ずしも体力ゲージがマスの境目ピッタリになるわけではない**（受けたダメージがマスの境目の影響を受けないため）。

例えば、式神使用中に敵の体当たりを6回くらってから、通常時に敵弾をくらうと、2マス目を5メモリ残した状態でダウンするわけだ。

そのため、マスの境目を大きく割ってダウンしたような場合、次は少しダメージを受けただけでダウンしてしまうので注意しよう。



1マスは16個のメモリで構成されていて、ダメージを受けたときは、メモリ単位でライフが減少する

ライフシステムの仕組み

〈敵の攻撃を受けたときにのダメージ〉	
○式神未使用時に被弾	−8メモリ
○式神未使用時に敵と接触	−4メモリ
○式神使用時に被弾	−4メモリ
○式神使用時に敵と接触	−1メモリ
〈ライフアイテムによるダメージ回復量〉	
○串団子（くしだんご）	+8メモリ
○山積み団子（やまづみだんご）	+16メモリ（1マス分）
○餅飾り（もちかざり）	体力回復

※串団子は、マスの境目を越えて回復しない

嵐のように
降り注ぐお金…

ドクロと金の密接な関係

少し稼いでみればわかるこの快感。
お金の雨に身をゆだねるそのやり方は？

担当：MVP

うなぎ昇りの点数！

ショットを撃ったり、式神で敵を倒していくと、お金がバラバラと降ってくるよね。このお金、画面左上のところに「なんかコンボ数のように表示」されているではないか!?

そう、ぐわんげの稼ぎの核を成すのが、この、「お金のコンボ」だ。ここでは、いかにしてじゃらじゃらとお金を降らせるかを覚えてもらって、回収する喜びを知ってもらいたい。

ドクロゲージを理解する

では、お金のコンボを狙うに当たっての重要な要素である、ドクロゲージについて説明しよう。

画面左上にあるドクロのゲージは、10個のドクロからできている。

このドクロが半分以上、つまりは6〜10までの間が、光っているときに敵を倒すとお金を出すことができるのだ（一部例外有り）。

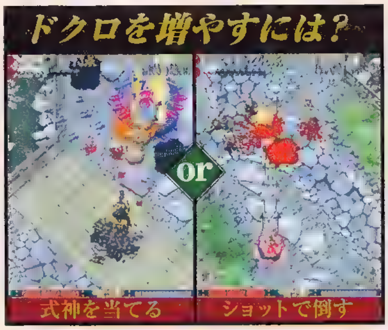
では、どうすればドクロゲージは増えていくのか？それは、

●敵をショットで倒す
（式神の爆弾はダメ）
｛これはドクロが1つ増える｝
●式神を敵に当てる
｛これは時間で少しずつ上昇｝

の、2つのやり方がある。

つまり、ザコが多いところはショットで、堅い敵やボスなどは、式神を当てていけば効率よくドクロゲージを上昇させられるわけだ。

ゲージは常に減少している（0になるとコンボが切れる）ので、実際には式神を敵に当てて減少を阻止するのがポイントになるぞ。



点数計算式はコレだ！

お金のコンボをつないでいくことができたなら、気になるのが点数計算だよね？いったいコンボ表示と点数の関係はどうなっているのかを、ここで簡単に説明しよう。

基本的にはお金を1つ取ると、**「コンボ数＋取ったお金の価値（基本点）」**が点数として入る。

しかし、お金をどの方法で出したかによって、コンボ数がそのまま点数に直結せずに、修正が加わって点数になることもある。例えば「コンボ数の10分の1＋お金の数字」といった具合だ。

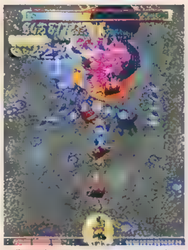
ちなみにお金の価値はドクロゲージがMAXに近いほど高いお金が出るようになっている。

これはどの方法でお金を出したときでもそうなっているので忘れないように。特殊な場合を除いて1〜3の価値のお金があるのだ。

ボス戦の違い

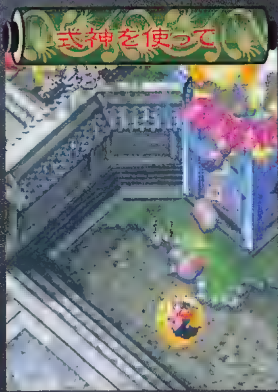
ドクロゲージの増加、減少は、道中とボス戦では異なっていることも知っておいてほしい。

道中は10個のドクロは一定の増加、減少をするが、ボス戦では、ドクロが6個以上光っているときは道中の2倍の速度で減少、5個以下なら8分の1の速度（コンボが1000未満）か4分の1の速度（1000以上）で減少するのである。また、式神を当て続けてドクロゲージを増加させるときも、ドクロが5個以下なら早く、6個以上だと非常に溜まるのが遅いので十分注意したい。


ボス戦ではドクロゲージの増減が道中と違うので注意せよ！

お金を出すには？

ドクロゲージを理解したら、あとはお金の出し方さえわかればOK！



式神で敵弾を止めて（ピンクになる）いるときに、敵を破壊する。



ドクロゲージが半分以上のときに、敵をショットで破壊しよう。



中ボスを破壊、またはボスのモードチェンジ時に画面内の敵弾すべて。



コンボ1000以上＆ドクロゲージ半分以上でショットを撃ち込む。

危険 ダメージの罠

なんと!!

ダメージを受けるとコンボ数が100〜300減ってしまうのだ！さらに、ダウンするとコンボ数が半分に…発狂必至！

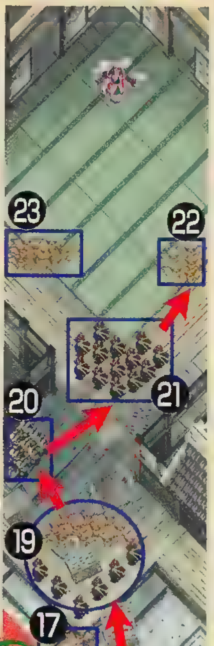
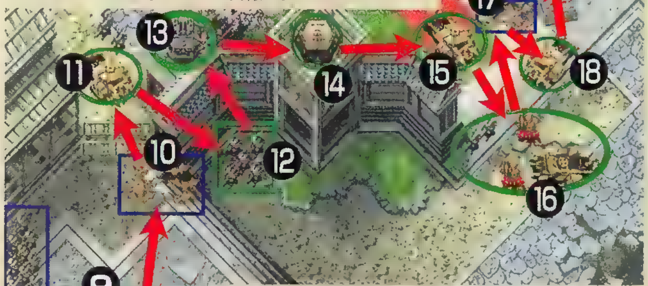
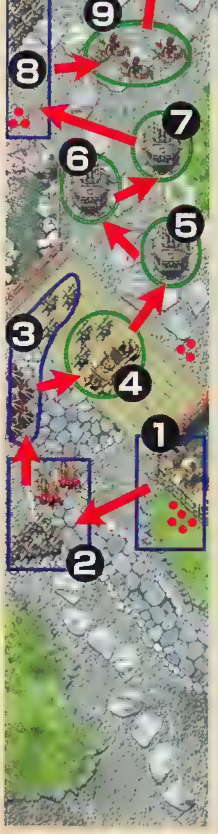
ちなみにコンボの上限は9999だそうだ…。



なんと今回攻略している1面でもうコンボ数が1000を大きく突破することが判明！読者の皆さんもぜひトライしてみてくれ。

「夜叉桜」之巻　絵図

①隠し壺とコウモリの両方に重なり、どちらもショットで破壊してしまおう。
②なるべくドクロゲージを減らさないように大筒男と与平を倒す。すかさず金貨も回収しよう。
③左から出てくる弓兵（赤組）と、橋上の与平らはショットで撃ち込む。なるべく手前のからくり砲台に弾を当てないように注意すること。
④ほんの少しからくり砲台を泳がせ、弾を撃たせてから式神で倒す。ここで×100以上あれば合格。
⑤～⑦橋を渡ったところに隠し壺があるが、無理して回収する必要はない。それより浮砲台に式神をきちんと当てて、なるべく弾を金貨に変えてしまうことのほうが重要だ。3機目の浮砲台を倒した時点で、なるべく×250は超えるようにしたい。
⑧隠し壺から金貨を回収しつつ与平を倒す。
⑨画面右から出てくる騎馬兵（赤組）は3WAYのショットを撃ってくるので、すぐには倒さず弾を式神で止めてから倒すこと。地味な稼ぎのようだが、コンボ数にして×30～40は差がつくぞ！
⑩次の場面は忙しくなるので、なるべく急いでコウモリを全滅させ、金貨を回収しておこう。
⑪ぜんまい砲台が初登場。非常に多くの弾を撃ってくるので、砲台の中心に式神を重ねれば大量の金貨を獲得できるぞ。破壊時×470が目標だ。

⑫与平が右から出現するが、ショットで撃ちにいくと次の浮砲台への式神の撃ち込みが間に合わない。ここは式神で倒しにいこう。
⑬ステージ序盤の浮砲台と同じく、式神で弾を止めて金貨に変えてしまうこと。
⑭若干、運の絡む場所。一番砲の弾を式神で止めつつ、出入り口から現れる与平を倒せば金貨獲得数は一気にアップするが、砲台の角度が毎回まちまちなのが難点。一番砲破壊時に×580あればいいだろう。また、砲台を倒したあとは、奥から出てくる与平をショットで撃って金貨を稼ごう。
⑮壁の向こう側に出現するぜんまい砲台には式神で撃ち込む（⑨ほどは稼げないが…）。
⑯ショットで撃ちにいくと次のコウモリに出遅れるので、ここは式神で倒すこと。
⑰なるべく金貨が散らないようにコウモリを倒したいところだが、ショット角度が揺れるシシンは少々難しい。あまり左に行きすぎないように！
⑱再びぜんまい砲台。砲台の動きに沿って式神を移動させるとたくさんの弾を止めやすい。
⑲最大の稼ぎどころ。画面一番下でしばらくショットを撃ち、建物が爆発すると同時に式神を出して、一気に金貨を回収するといい結果が得られるだろう。×900もあれば合格だが、この時点で×1000オーバーも夢ではない。
⑳～㉑この場所のザコは少しずつショットで撃ち、なるべくドクロゲージを上限に保つように。
㉒この場所のコウモリを撃っている間に×1000は超えるはず。ほっと一息、といったところか。
　最後はなるべく画面中央で撃ち込み、コウモリと同時にボスにも撃ち込もう。×1150くらい？

※MAP上の青の枠はショットによる破壊を、緑の枠は式神による破壊を示しています



難易度は低い。コンボを狙え！

異界録　其ノ一

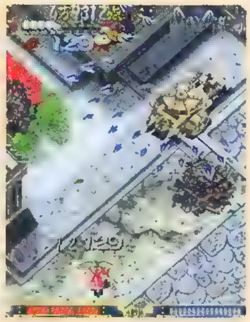
「夜叉桜」之巻

さすがに最初のステージだけあって難易度は低い
コンボ数1000オーバーを狙ってプレイしよう！

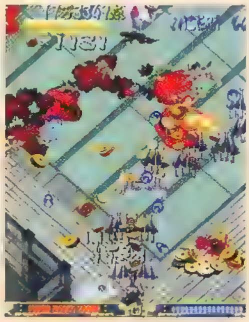
担当：善之字元帥

クリアはカンタン！

　ここからはいよいよステージ攻略に入っていくわけだが、今回のステージ1はさすがに難易度も低く、クリアするだけなら何の問題もない。式神の扱い方を練習するくらいの気持ちで遊んでみよう。
　ただし、唯一注意すべき敵としては、道中3回ほど出現する「ぜんまい砲台」が挙げられる。この敵は全方位に大量の弾をバラまいてくるので、左のMAPで場所を覚え、出現と同時に式神を重ねて倒してしまうといいだろう。
　もしも「ステージクリアなんてカンタン！」なんてことになったら、次はなるべくコンボをつなげることを練習してみよう。このステージに限らずコンボをつないでいく際のコツは、耐久力の低い敵をショットで撃ち、耐久力の高い敵は式神で撃ってドクロゲージをキープし続けることにある。うまくつなげばステージ最初からボスを倒すまで（そしてさらに次の面まで！）コンボは途切れないぞ。
　そして、コンボを意識し始めたら、今度の目標は金貨の倍率で×1000を超えること。×1000を超えると自分が敵に撃ち込んだショットがすべて金貨になるので、とにかく気分爽快（詳細ついては前ページ参照）。はじめのうちはステージ2の序盤あたりまでつながらないと×1000オーバーは難しいかもしれないが、うまくなればステージ1のボス前に達成できるようになるはずだ。
　さらに究極を目指すなら、敵になるべくたくさん弾を撃たせ、その弾を式神で金貨に変えることも考えてみよう。このステージでの狙い目は前述の「ぜんまい砲台」と「七番浮砲台」。この2種類の敵が撃つ弾をうまくコントロールできれば、ボス到達時に×1500も夢じゃないぞ！



ぜんまい砲台には少しだけ注意。放っておくと画面中弾だらけになってしまうぞ。



何とボス戦を前にして×1000オーバー！。金貨がジャラジャラ出ていい気分！

ステージ1に出現する敵キャラクターたち



「夜叉桜」之巻　ボス

藤村静彦



藤村静彦、本名藤原元彦。滅ぼされた藤原家の無念を晴らすため、仇である曽根塚の屋敷に踊り子として忍び込む。仇討ちのため、邪鬼に心を売り鬼神の力を授かる。従える舞華どもは、忠実な下僕であると同時に邪鬼の監視役でもあり、静彦が元の人間の生活に憧れようものならいつでも静彦を殺すようにと邪鬼から命じられている。男であることを隠し、名も偽り、ひそかに曽根塚の家を滅ぼす算段で屋敷に忍び込んだ静彦だが、ちょうど屋敷に訪れた主人公たちによって、その歯車は狂い始めるのだった。

■身長　五尺八寸（175cm）■年齢　24歳　■性別　男

1次形態について

静彦に限らず、このゲームに出現するボスはすべて、体力ゲージが一定量まで減少する（もしくは一定時間経過する）と攻撃形態が変化する性質を持っている。静彦の場合は、体力が43％を切る前と切ったあとで2種類の攻撃形態があることを覚えておこう。

1次形態では、静彦本体と周囲の近衛兵（舞華）の両方から攻撃してくるが、どちらに攻撃を当てても有効ダメージになっている。式神を重ねてコンボを稼ぎながら、さっさと形態を進めてしまおう。



1次形態では、静彦本体・舞華のどちらに攻撃を当ててもダメージになっている。

形態が変わったら…

静彦が2次形態になると、今度は本体からの弾幕と仮面（妖面）による攻撃に切り替わる。

この妖面は長い舌（？）を伸ばして攻撃してくるが、舌自体に当たり判定はなく、舌が妖面から切り離されると根元から弾が発射されるといった攻撃パターンになっているので、あわてて舌を回避したら弾に追い詰められてしまった、などということのないように。

これに対して静彦本体は、画面全体に丸い玉をバラまく攻撃と、矢尻のような弾を3WAYに連射するという2つの攻撃パターンを持っている。シューティング慣れしていない人は前者の攻撃パターンが若干難しいかもしれないが、式神を静彦本体に当て続けることによって発射直後の弾を足止めし、一気に弾が押し寄せるといった事態を回避することができるので、式神を当てる効率を上げ、なるべく短期決戦で倒してしまおう。

コンボ数を稼いでいる人の場合は、静彦を倒した瞬間に画面中の敵弾がすべて金貨に変わるという性質をうまく活用するために、なるべく多くの弾を式神で足止めしてから静彦を倒すことを心がけるといいだろう。



妖面の長い舌に当たり判定はない。舌の付け根からの弾にだけ注意すればいい。



式神を静彦に重ねれば、青弾が一気に押し寄せるといった事態は回避できるはず。

「げわんげ」におけるボス戦の基本

さて、最後になってしまったが、このゲームにおけるボス戦のコツについて少し紹介しておこう。

①ボス戦では式神は戻らない！

前号でも少しだけ触れたが、ボス戦では式神による攻撃を一時中止しても、式神が本体の位置まで戻らないという性質を持っている。これは、ボスに継続して撃ち込みやすいように組まれたシステムなので、有効に活用しない手はない。

つまり、ボスに対しては式神で攻撃することを基本にして、**弾避けをする必要がない間はそのまま撃ち込み、弾を避ける必要が出てきたら（式神を動かさないために）ボタンを離して弾を避け、安全が確保できたのなら再びボタンを押して攻撃を再開する**…といった、こまめなボタンのオン・オフが重要になるということなのだ。



ボスへの撃ち込みは式神が基本。撃ち込み中にたくさんの敵弾が飛んできたら…、



いったんボタンを離して（式神はその場に止まる）弾を回避してからまた撃とう。

②弾の止め過ぎに注意！

このゲームでは、式神を敵弾の上に重ねると「敵弾の速度を遅くする」ことができるが、これはあくまで足止めする効果であって、敵弾の脅威を完全に取り除いたわけではないことに注意しよう。

具体的には、あまりにもたくさんの敵弾を止めてしまったときに、突然式神による攻撃を解除してしまうと、**それまで溜まっていた敵弾が一気に押し寄せてしまう**ということ。1面ボスあたりではすべての弾を止めたところでそれほど問題はないが、高次ステージのボスでは致命傷になりかねないぞ。

また、ボス戦でも、**弾を止めている最中に「何か」を破壊した場合、現在止めている敵弾を消すことができる**ということも覚えておこう（金貨にはならないけどね）。



あまりにもたくさんの敵弾を一度に足止めしてしまうと、ボタンを離したときに、



ダムが決壊したかのように敵弾が押し寄せて回避不能。弾止めもほどほどに！

第1回

3号連続 夏休み特別企画 もっとゲーセンに行こう

なんの予告もなしに、いきなり始まったこの企画っ!! 夏休みの膨大な時間を利用して、ゲームセンターを10倍楽しんでみようっ!!

撮影協力：タイトーステーション新宿
タイトーインゲームワールド
G-Model神保町店

この企画の狙いとは

このゲーメストを今読んでいる読者のみんなは、当然「ゲーセン」に行ってるよね!?でも、「友達と行くけど、友達が帰るんだったらオレも帰る。ホントはいたいけど」とか「ゲームは好きでゲーセンに行くけど1人だし、ゲーム好きな友達もいないし…」なんていう人も結構いるんじゃないかな?そんなキミにこそこの企画。これから始まる夏休みの時間を利用して、もっとゲーセンを楽しいところにしてみようっ!!

狙ってみること

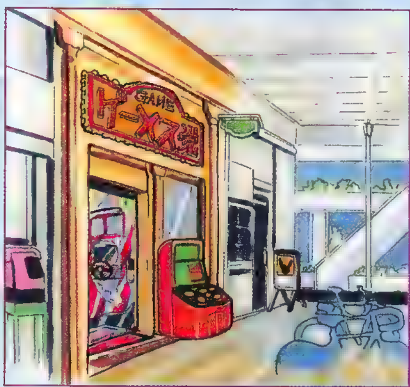
- ●ゲーセンをもっとよく理解してみる!!
- ●ゲーセン友達を作ってみる!!
- ●ゲーセン友達とゲームをもっと楽しんでみる!!
- ●あまつさえXXXも作ってみる!!
- ●そしてゲーメストももっと楽しめる!!

まずはお店選びから

このゲーメストが対象とする、アーケードゲームが設置されている店「ゲーセン」。「ゲーセンを楽しくする」っていっても、とにかく店にいかないと始まらないのは、当然であり必然。楽しくするのは、ほかでもないキミなんだから、まずキミが通うべき店を探すことから始めよう。

今現在通っている店が、キミにとってベストなプレイスならば必要はないが、今一度、自分が通っているゲーセンと比べてみてはどうかな?

店舗別に見るメリット・デメリット



動きやすいぜ!! 小型店舗

いわゆる地域密着型の「駅前ゲーセン」。最近の不況で少なくなってきている!?



なんでも揃うぜ!! 大型店舗

いわゆる都市部に見られるただっ広いゲーセン。郊外にも、ここ数年で急増中。

小型店舗 メリット

●とにかくマニアック!!

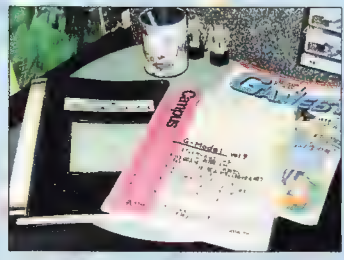
地域密着型の小型店はライバル店が密集している場合が多く、少しでもお客さんを引きつけようと、コミュニケーションノートの設置やハイスコア集計など、さまざまなサービスをしているぞ。1プレイ50円だとなお○。

●マニアックな常連さんが多い!!

経営努力をしているお店には、常連さんが付きやすい。そんな常連さんたちはゲーム好きのキミの力になってくれるハズ。もし、閉鎖的な常連さんたちだったら、遠慮しとこう。

●マニアックに居心地がいい!

お客を大事にするからか、狭いからかは分からないが、妙に居心地がよかったりするぞ。



禁断の園コミュニケーションノート。こわがらずに読んでみ。無節操なラクガキは×。

小型店舗 デメリット

●入荷にバラつきがある!!

小型店は、その名の通り敷地面積が狭いので、どうしても売り上げが限られる（余計なお世話だ）。そうなると、基板購入の予算も限られ、入らないニューゲームもある。大型筐体もあまり入荷せず、入れ替わりも少ない。

●店員さんにもバラつきがある!!

マニアな店員さんがいる店は、メンテナンスや連射装置など、いい環境でプレイできるが、店員さんが、ゲーセンをナメている奴だったり、老父だったりすると、一気に落ちる。

●ツブれてしまうかも!!

せっかく根付いたのに、ツブれてしまうなんてことも少なくない。これぱっかりは…ね。



小型店は、ゲームをプレイせずにイスに座っていても、注意されない場合が多いぞ。

大型店舗 メリット

●何でも入荷する!!

大型店はそのただっ広い敷地面積を凶悪なまでに利用し、ありとあらゆるゲームを入荷するぞ。つまり大型店に行けば、やりたいゲームがかなりの高確率で遊べるってことだ。

●しかも異様に早いぞ!!

ほとんどはゲームメーカーの直営店が多く、そのメーカーのニューゲームの入荷がかなり早いんだ。ロケテストもよくやっているので、ダレでも簡単に業界通を気取れるかも。

●あまつさえ盛り上がっている!!

お客さんが多い大型店は、どんなゲームでも誰かがプレイしている。つまり…なゲームでも、対戦相手に困らないってワケだ。



広さにまかせて、もの凄い数の筐体を設置する大型店。やるゲームに困らないね。

大型店舗 デメリット

●遠い!!

都市部のゲーセンに通うには、大半の人が電車やバスで通うことになると思う。そうなると交通費がかかるし、移動の時間がもったいない。時は金なり、50円1枚は血の1滴っていうだろう？エッ!?言わない!?

●一見さんが多い!!

人の出入りが激しい大型店は、たまたま寄っただけって人も少なくない。「オッ!?この人うまい!!この店に決めたぜ!!」と思っても、もう二度と会えない可能性が高いんだよね。

●居心地があんまりよくない!!

人の出入りが激しいということは落ち着かないということ。立ってると疲れちゃう。



みんなが集まるから、対戦相手に困らない。さまざまなプレイスタイルがそこにある。

狙わない店とは!?

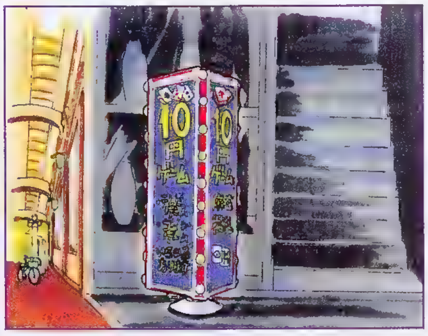
できれば通いたくないゲーセンっていうのも、結構あったりする。こんな店には迷い込むなよ。

今現在通っている店がそうだったり、新しいお店を探すうえで、気を付けてほしいことがある。こんな店は危険だ。

まず、メンテナンスが非常に悪い店。ゲームを始めたら、レバーがスッポ抜けていたことに気づき、店員さんに直してもらおうと、呼びにいってるあいだに対戦相手にボコされていた。そんな経験はないか!?どんなに流行っていて、どんなに入荷がよくても、メンテナンスの悪い店はダメ。

次に店員さん、いや、そんな輩には、さん付けもおこがましい。店員の態度が悪い店。クレジットを入れてゲームをしていたり、ゲームに夢中で、苦情を聞かなかったりと、悪の店員はやりたい放題。そんな輩がはびこっている店は、こっちから願い下げだ。

最後は、店の入り口に「10円ゲーム」とか「麻雀、花札」と書かれた看板がたっている店。怖い人に逮捕されるかも。



こんな看板には注意。某ライターは間違えて入ったことも…。

狙い目の店とは!?

じゃあ、本当に楽しめるゲーセンっていうのは、どんなゲーセンなんだろう？その条件とは!?

まずはお店選びから

さて、大型店と小型店の傾向を比べてみたところで「通うべきゲーセン」とはどんな店なのか？「より深くゲームを楽しむ」ことを前提に、その条件を考えてみようか。

まず第一に、やりたいゲームが入荷しやすい、もしくは、自分の好きなゲームが流行っている。というのがあげられる。これが結構重要で、遊びたいゲームのないゲーセンに通っても、時間の無駄だ。

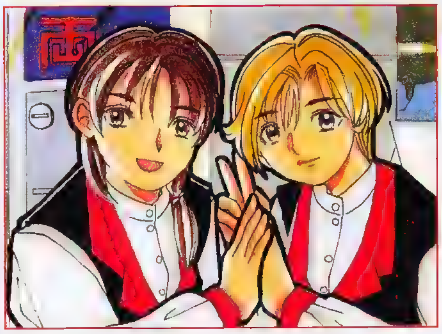
第二に、店が通勤・通学の途中にあるか。通うべき店は、やっぱり近いにこしたことはない。遠ければ雨の日なんかは、いくのがおっくうになる。

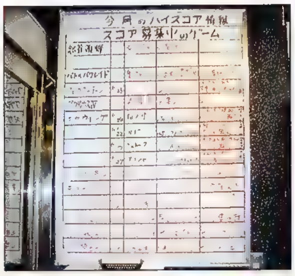
第三に、お客さんがいるか。ゲームをより楽しむといっても、独りでシコシコプレイしていては仕方がない。やっぱり対戦相手や、うまい人が多く集まる店がいい。常連軍団がいれば、なおグッド。

第四に、サービスが充実しているか。コミュニケーションノートや、ハイスコアボード。対戦大会など、ゲームの情報やイベントなど、また新しいゲーセンの楽しみかたが見つかるぞ。

第五に、店員さんがゲーム好きか。店員さんと仲良くなれれば、常連の仲間入りも近い。ゲームの話ができれば、何時間店にいても、苦にならないよね。

今通っているお店とも比べてみよう。


可愛い、もしくは格好良い店員さんは、通う原動力になる!?



ハイスコアボードがあれば、お店が盛り上がっている証拠だ。

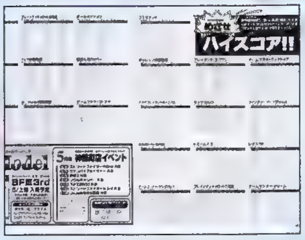
イイ店が多いハイスコア店もいいぞ

いまキミが読んでいるゲーメストの1コーナー。君こそゲーメストを開いてみて。

このゲーメストが毎号やっている、ハイスコア集計。ちょっとそのページを開いてみよう。たくさんのお店が載っているよね。これらのお店は、当然ハイスコア集計をやっているワケだけど、ん!?さっきイイお店の条件に「ハイスコア集計をやっている」ってのがあったよね。ハイスコア集計をやっているということは経営努力をしている。つまり、少なからず、お客さんに優しいゲーセンってこと。

いろいろ探してはみたんだけど、どうもイイお店が見つからないって人は、一度、最寄りのハイスコア集計店の門を叩いてみるのはどうだろう!?もしキミが普通のゲーセンしか知らないのであれば、連射装置や同時押しボタン。攻略同人誌など、マニアックなサービスに、カルチャーショック（いい過ぎ）を覚えるはず。

ちょっと遠かったら、週末だけ遠征してみるのも手。とにかく一度のぞいてみては!?



このページに掲載されているのがハイスコア集計店。全国に多数あるぞ。

実は重要!? より良く過ごすために

ゲーセンを深く楽しむには、できるだけ長くいること。ただいるだけではツライね。

通うゲームセンターが決まったら、1に通う、2に通う。3、4がなくて5に通うワケだが、欲をいえば、ほかの付加価値もほしいところ。たとえば、ゲームをやっていてもハラが減るので、近所にウマくて安いメシ屋とか、自分のゲーム以外の趣味に関係する店があれば、なおイイ感じだ。

ただひたすら対戦や音ゲーをやるだけでは、お金がすぐに底をついてしまうし、シューティングやアクションだけでは、まわりが見えにくい。

そこで、そのゲーセンの流れを把握する（どのコーナーが、いつ盛り上がっているか）ために、普段やらないジャンルのゲームにもチャレンジしてみよう。特にパズルや、ロジックなんかは、時間の持ちがいいぞ。でも、普段はやらないのだからヘタで当然。だけど「そこはこうしたほうがイイですよ」とか、声を掛けてくれる人がいるかも知れない。そういうことから「ゲーセン常連になる」第一歩が始まるんだ。


なにも通うのはゲーセンだけじゃなくてイイ。いろいろ探してみよう。

いっそのこと店員は!?

キミがもし会社や部活に入っていない場合、夏休みは無限の時間にも感じられるだろう。ずーっとゲーセンにいても、いるだけでは時間の無駄。だったら、店員になってみるのも手だ。お金は稼げるし、常連とも自然と仲良くなれる。まさに一石二鳥だっ!?


ゲーセンの店員は接客業。楽なように見えて、結構大変なんだぞ。

次回までにしておくこと

さて、第1回の「ゲーセンを理解してみる!!編」はどうだったかな!?とりあえず、夏休みが始まるまでに通うお店を決めたら、次は店員さんも含め、キミのお店にいる時間帯に同じくして、そのお店にいる人たちの顔を覚えよう。

店員さんはもちろん、そのお店に通っている人は「オッ、今日もアイツ来てる」とか、なにげにチェックしてたりする。キミもチェックして、お互いに認識が高まれば、声もかけやすくなるよね。

というわけで、次回は「ゲーセン友達をつくってみる!!編」だ。お楽しみにっ!!

コンスポ

CONSPO

古代遺産の守護者（オーパーツ・ガーディアン）その名も『スプリガン』!!



プレイステーション 発売中

戦って、死にさらせ！

SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~

SPRIGGAN LUNAR VERSE

大ヒットコミックス「スプリガン」が、アクションバトルになって帰ってきた！

担当：田渕健康

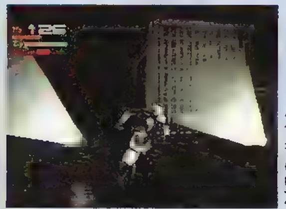
戦闘妖精の宴

増刊少年サンデーで連載され、昨年秋には映画化まで成し遂げた伝奇アクション漫画「スプリガン」。あの独特の世界が、この度ゲームにて再現されることになったッ！それが今回紹介する「スプリガン～ルナヴァース～」であります。

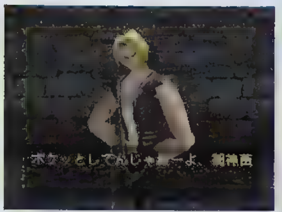
世界中に点在する危険な「古代遺産」を封印しようとする「アーカム財団」と、そこに所属するエージェントたち―通称・スプリガンの活躍を描いた原作を、そのままゲームにコンバートするべく作られたのが本作だ！

プレイヤーはアーカムに所属するエージェントの一人となり、新たに発見された超古代文明をめぐって、くんずほぐれつの大激闘を繰り広げる羽目に陥っていただく。

ゲームは原作終了時から少し時間が経った時代を描いたもので、もちろんシナリオはゲーム用オリジナル！フルポリゴンで描かれる迫力のアクションは、原作者の監修済みなので、雰囲気を損なうことなくゲームに没頭できるぞ！



原作そのままの緊迫感！スプリガンの世界がここにある！



御馴染み、ジャンの口の悪さも完全再現だ。

原作で活躍したライカンスロープの「ジャン・ジャックモンド」や、伝説のスプリガン「御神苗優」も登場するって言うんだから、こりゃァファンには見逃せねえ！

オーパーツの謎に迫れ！

ゲーム中では、スプリガンに憧れる新人エージェントの「大槻達樹」を操り、数々の任務を遂行してもらうことになる。

原作の過激なアクションを完全再現するかの如く、プレイヤーが取れる行動は実に多彩だ。レバーとボタンの組み合わせで、様々なスタントアクションを展開できるぞ。

アナログコントローラーにも対応しているので、よりクオリティの高いアクションを目指したいなら、ぜひともアナログコントローラーを用意しよう。

ゲームは主人公の背後にカメラを置いた、お馴染みの3D視点で進行していく。上下の仰角などはいつでも変えられるので、自分のプレイしやすい視点でゲームを進めることも可能だ。

与えられたミッションをこなしていくことにより入手できる経験値を使って、プレイヤーは徐々に成長していく。「より効率良く」ミッションをこなしていけば、それだけ早い成長を見込めるぞ。

主人公に下る任務は、「潜入任務」や「破壊工作」、そしてアーカムの下っ端が誰でも通る道「遺跡の警備」と、バリエーション豊かだ。なお、原作では遺跡警備にあたっていたアーカム職員のほとんどは、アメリカ軍マシーナリーやトライデントの皆さんに強襲されて憤死しています。怖い職場ですね。

プレイヤーは幾多のノーマルなミッションをこなさなければいけないのですが、実はどれも結構ヒネリの効いた任務ばかり。アクション要素だけではなく、洞察力、推理力なんかも否応なしに問われてしまう、凝った構成になってます。指先と頭をフル回転させないと、難関を突破することはできないぞ。



一度シナリオモードをクリアすると、御神苗も使用可能に！気合入れてクリアするしかねえー！

古代遺産の力

「スプリガン」っつったら避けて通れないのが肉弾戦！このゲームの中でも、エッジでスリリングなクローズコンバットが矢継ぎ早に訪れるぞ。

素手での格闘はもちろんのこと、原作で大活躍した精神感応金属製「オリハルコンナイフ」を使った戦闘も可能だ！

オリハルコンナイフが出てくるなら、次に思い浮かぶはアレですよアレ！そう、古代遺産と現代科学が生んだ究極の強化戦闘服「アーマード・マッスルスーツ」も、バッチリドッキリ大登場だ！

原作で御神苗優が着用していたAMスーツは言わばプロトタイプだが、今回は何と！アーカム財団の御好意により「パワー型」「防御型」「スピード型」、3つの特性を持ったスーツが登場！

装備したスーツによりアクションパターンが変化するので、視覚的に特性がわかっていい感じだ。

しかも、この新型マッスルスーツには「ゼロバースト」という特殊機能が仕込まれており、スーツの特性に則した特殊能力を、一定時間行使することができる。ただ、ゼロバースト発動には精神力を多大に使用するので、使い所の見極めが肝要だ。

君は、遺跡に仕掛けられた数々の難関を看破して、「LUNAR VERSE」の謎に迫ることができるか？まあ、まずはゲームをやらなきゃ始まらないので、ひとつ遊んでみてよ。謎解き、というか、クリアルートの割り出しはなかなかシビアで、解明できたときには「ふぅー、よくやったな俺様」という達成感に満たされること受け合いだ。ぜひ攻略本抜きで遊んでみることを御薦めする。



ゼロバースト発動！かなり無茶な機能満載だ！



ついには未知のクリーチャーまで！いやぁ、これぞスプリガンの醍醐味って奴？

ドリームキャスト
—

月面波乱万丈

蒼鋼の騎兵

変形っ子垂涎の一品が、ドリームキャストにばっきりと推参つかまつったッ。

担当：ファントム一平



スペグリが帰ってきた?

PS発売当初にラインナップされていた「スペースグリフォン」を覚えていらっしゃるでしょうか。3DポリゴンSF迷宮踏破モノで、カッチョイイ人型メカを操って、四の五のぬかす宇宙の悪漢を懲らしめるというゲームでした。

その血筋を引くのが、今回紹介するリアルタイムアクションシューティングの「蒼鋼の騎兵」であります。

今回も3D視点リアルタイムしつらえのシューティング形式をとっており、現在進行形命のゲーマーのニーズを満たすべく、すべからず発奮した作りになっています。

刻一刻と移り変わる戦況に応じた自機の制御はともかく、全方位から落ちつきなく顔を出す敵襲どもが、いやが応にも「おれたちリアルタイム」といった雰囲気を満喫させてくれますよ。



ドリキャスのメインストリーム、3D視点のアクションシューティングです。

可変ロボは漢のロマン



VF将軍と化せ

このゲームで操るのは「VF」という未来メカ。VFは「ヴァリアブルフォーミュラ」という勇ましい読み方をするということは周知の通りだ。

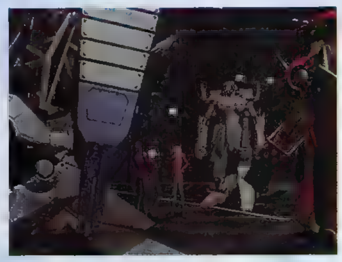
細身のボディに三段変形機構を備えた夢のマシンだが、この機能を活かすには「状況に応じた使いこなし」が必要となってくる。

このゲームのアクションで重要視される要素は「移動力」「攻撃力」「防御力」の3つ。VFの各形態ごとに、この3要素のバランスが違っている。高速形態「クルーズモード」は移動力、突貫形態の「アサルトモード」は防御力、人型形態の「コンバットモード」は攻撃力と、それぞれ秀でた点を持っている。

各モードの特性をきっちりと掴んでおくことがこれ以上ないほどに重要となるぞ。



綺麗なおねえさんもいます。ホレ、遠慮しないで量販店に走りたまえ。



「月面基地に起こった事件の真相に迫る」ってのが、ストーリーの概要。

プレイステーション
発売中

俺の店に来やがれ！

レストランドリーム

「素敵なレストランを経営してみたいナー」
なる、おんしらのオシャマな願望を叶えてみる！

担当：トロッコ松山



夢見がちな我ら

君は飲食店経営を夢見たことはないか?!…ない？あそう。

「も〜うレストランを経営したくてパンパンって感じですか〜」という貴兄には、今回紹介する「レストランドリーム」が御薦め！

「レストラン経営シミュレーション」と銘打たれておりますが、「ゲーム」としての味付けが多分にされているので、神経質なプレイングは必要なし！衛生局の手入れに頭を悩ますことなく、気軽にサクッと遊べちゃうぞ。君が思い描く「理想のレストラン」をモニターの中で再現するのもお手のまっスよ、ええ。

しかも！出てくるのは可愛いギャルギャルばかり！ウエイトレスはもちろん、厨房を担当するシェフに至るまで、観念しやがれとばかりのギャル〜ン攻勢！こりゃ君が買わずに誰が買うってモンだろうオイ！



登場するキャラクターの大半は女のコ！見過ごせぬ輩も多数いそうである。

飲食コンボ

ゲームの目的は、一年間の間に担当の店を繁盛させ、チェーンの店舗拡張を実現させること。

立地条件から嗜好客層を検証して、地域ごとに見合った店を作るのはもちろんのこと、ライバル店との競合にも競り勝たねばならないのだ。

レストランの経営は「コマ」と呼ばれるアイコンを組み合わせて行うことになる。これは言わば「店の経営指針」とも言えるもので、このコマの組み合わせ次第で「店のカラー」が出てくるというわけだ。

コマの種類は「ウエイトレス」であったり「メニュー」であったり「シェフ」や「店のサービス」であったりするわけだ。

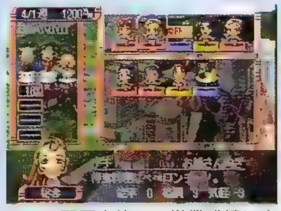
「コマ」には相性があり、組み合わせ次第では能力以上の力を発揮することがある。同じ属性のコマを5つ組み合わせた場合は「コンボ」となり、やみくもに素晴らしい効果を得られることもあるぞ。

コンボ探しに奔走するもよし、マイペースでじっくり遊んでみるもよし、近々レストランを開店しようとしている人は、シミュレーション変わりに遊んでみるのもよし、ではないでしょうか。

個人的には、うらびれた横町を舞台にゲームが展開する「居酒屋ドリーム」も作ってもらいたいところです。



店の現状をダイレクトに反映する、客の「満足度」には注意しよう。



コマの配置次第で、営業成績に大きな違いが出るぞ。



地域ごとの傾向をしっかと把握して、効率のいい営業方針を打ち立てよう。





新発売

どじゃん!!これが色Tシャツのバックデザインで～す。色の背中に描かれている紋章と、蛇の入れ墨がばっちり再現されているぞ。発売は7月下旬予定。

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 色Tシャツ

© SNK 1998

色Tシャツ
価格：1890円　送料：E
商品番号：SS-232
サイズ：サイズフリー

イラストは実際の商品とは異なります

小森まなみ エッセイ集発売





ほんのちょっとのことが、
あなたをしあわせにしてくれる

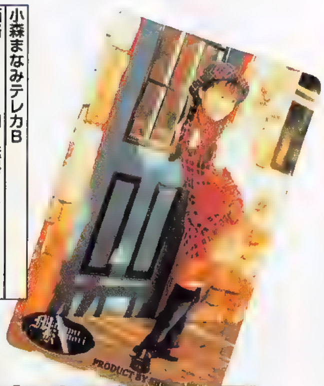
小森眞奈美

こころが元気になる31のヒント

この本には、悩み事や落ち込んだときに「元気」を取り戻せる、小森まなみさんのやさしさがあふれるメッセージが1カ月分入っています。テレカといっしょに読者サービス部でどうぞ。

こころが元気になる31のヒント
価格：1155円　送料：E
送料：E
商品番号：2100018

テレカもあります



小森まなみテレカB
価格：1500円　送料：A
商品番号：NM-3
50度数テレカ



小森まなみテレカA
価格：1500円　送料：A
商品番号：NM-1
50度数テレカ

© すぎやま現象 © TOWERS INC.



小森まなみテレカC
価格：1500円　送料：A
商品番号：NM-4
50度数テレカ

イラスト：きみづか葵



© 1994 PSYKYO © きみづか葵

ギャルズアイランドトレーディングカード

8月20日発売予定

発売間近にせまった『ギャルアイトレカ』。いま人気のあの作家さんが、なんとあのキャラを……ってことも あるかも？

<豪華！描き下ろし作家陣>

ことぶきつかさ、司淳、きみづか葵、思い当たる、伊藤真美、G＝ヒコロウ、道満晴明、マイケル原腸、さいとうつかさ、鏡良寿、あきよしよしあき、藤の宮深森、山田秋太郎、花屋敷ぼたん、吉崎観音、あかつきごもく、神崎らいむ…他 （敬称略・順不同）

ギャルズアイランドトレーディングカード
価格：5402円　送料：E
商品番号：A&G-04B
ボックス販売のみ（10枚入りパック15パック入り）

すべての商品がハガキorFAXで注文OK!

吉崎観音のゲーム大辞典

ン

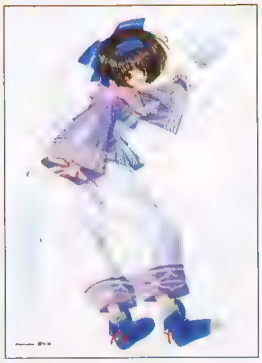
ん…



Until when as well, with the game, together **End.**

藤宮涼illustration ナコ&リムグッズ

藤宮 涼先生の描いたナコルルとリムルルがグッズに！ ファン必携です!!



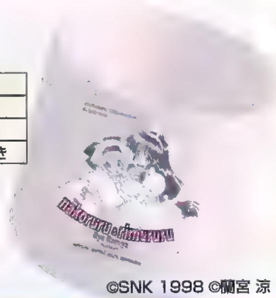
藤宮涼リムルルポスター
価格：1365円　送料：E
商品番号：SS-228
B2サイズ



藤宮涼ナコリムテレカセット
価格2600円　送料：A
商品番号：SS-229
50度数テレカ2枚組　台紙付き



藤宮涼ナコルルポスター
価格：1365円　送料：E
商品番号：SS-227
B2サイズ



藤宮涼ナコリムマグカップ
価格：893円　送料：F
商品番号：SS-230
陶器製

全部揃えよう！

©SNK 1998 ©藤宮 涼

ゲームミュージックCD バトルバクレイド

サイトロン/ゲーメストレーベルの最新作！ オリジナルとステレオ・コンプリート・バージョンあわせて32曲の大ボリューム!!



読サビ、マルゲ屋のみの専売商品です

ゲームミュージックCD バトルバクレイド
価格：1890円
送料：E
商品番号：SGCD-0008

© EIGHTING 1999

犬福マスコットキーホルダー

犬福のマスコットキーホルダーです。夏コミで先行発売するにょ。

8月20日 発売予定



おんぶタイプ

くわえタイプ

犬福マスコットキーホルダー(おんぶタイプ)
価格：819円
送料：C
商品番号：VD-15

犬福マスコットキーホルダー(くわえタイプ)
価格：819円
送料：C
商品番号：VD-16

©1998 VIDEO SYSTEM

グッズプラザは便利なインターネットでの通信販売も行っております。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
このアドレスからグッズのページへアクセスしてください。皆様のご利用をお待ちしております。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話(平日10時～17時受付)」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え(要手数料)」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。(発売日にご注意ください)
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご注文の際には、通信販売の方法をよくご確認うえ、ご注文ください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー

20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース

30点
6.メルティスポーツタオル

40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個まで	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	100円
	4個まで	200円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	何個でも	800円
H	何個でも	無料

注文例：犬福マスコットキーホルダー(C) 2個………400円
色Tシャツ(E) 1個………500円
藤宮涼ナコリムマグカップ(F) 1個………800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料(F)の800円になります。

お問い合わせ先：読者サービス部 0120-531917(月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み) E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい！っていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

goods plaza

上記の金額はすべて税込み価格です

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON DC PONY CANYON



-ORIGINAL SOUND TRAX-

NEO GEO POCKET キングオブファイターズ R-1&R-2

／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00381 ¥1,890(税込)

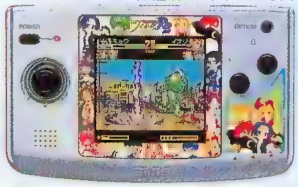
これぞゲームミュージック!!

SNK話題の携帯ゲーム機「NEO GEO POCKET」ソフト初のサントラCD化!!
キングオブファイターズ"R-1"&"R-2"のカップリングアルバムでの発売です。

〈収録内容〉
【R-1 Original B.G.M.】4th Fire (タイトル)／ORDER(プレイヤーセレクト)／SATELLA VIEW (試合前デモ)／ESAKA FOREVER (草薙 京)／WINNER (勝利デモ)／サイコソルジャーREMIX'97 (麻宮 アテナ)
【R-2 Original B.G.M.】クリキントン (テリー・ボガード)／Art Of Fight (リョウサカザキ)／Rumbling on the City(レオナ)／Bloody(ニューフェイスチーム)／Get'n Up (藤堂 香澄)／Still Green (矢吹 真吾)／COOL JAM (八神 庵)／他 全48 tracks

ブックレット メロディガイド
キャラ満載のオールカラー+京・アテナ曲(ESAKA・サイコソルジャー)の携帯電話着信音メロディガイド付

予約特典 デコポケステッカー
NEO GEO POCKET本体をデコレーションできる数種類のステッカーセット!!



©SNK 1998,1999

公演せまる!!

SNK人気ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズの人気キャラクター「八神庵」初のソロライブ!!

SNK Presents 八神庵LIVE!-ALONE-

オリジナルストーリーとキャスト達と共に歌とお芝居によるシリアスなステージをお届けします。

出演:安井 邦彦(八神 庵) かかず ゆみ(谷間 菊理) RUMI(谷間 このえ) 他 出演予定

東京公演	1999年7月24日(土) 会場:新宿シアターモリエール	大阪公演	1999年7月25日(日) 会場:大阪 一心寺シアター	公演時間	昼公演 開場14:00／開演14:30 夜公演 開場17:30／開演18:00 東京・大阪共に、昼夜の2回公演

チケットお問い合わせ
入場料金:¥3,675(税込)
東京公演 SDFインテグレーション 03-5468-5015
大阪公演 H.I.P大阪 06-6362-7301



-ORIGINAL SOUND TRAX-

アイドル雀士スーチーパイ コレクション

／ジャレコ
¥1,890(税込) PCCB-00382

ジャレコ麻雀ゲームアーケード3部作がCD化!!

最新作「アイドル雀士スーチーパイⅡ」はもちろん、過去2タイトルのオリジナルサウンドと、主役スーチーパイ役の「かないみか」さんをはじめ、セシル=デリンジャー役の「折笠 愛」さん、索子聖羅役の「根谷美智子」さんなどの豪華声優陣達が演じる各シリーズ全キャラクターボイスも完全収録です!
さらに、イラストレーター園田健一氏が描く豊富なイラストをオールカラーブックレットでお届けします!!

〈収録内容〉
【アイドル雀士スーチーパイSpecial】テーマA／テーマB／テーマC／パネルマッチ
【アイドル雀士スーチーパイⅡ】キャラクターセレクト／対局テーマ／変身シーン(SHORT VER)／脱衣シーン／変身シーン(LONG VER)／真のボス戦
【アイドル雀士スーチーパイⅢ】FANTASY OF LOVE(メイン・タイトル)／SWEET HARMONY EVERYWHERE(マイのテーマ)／WEEKEND DREAMS(ユキのテーマ)／MILKY PARADISE(ミルキーパイのテーマ)／BLESSED ILLUSION(セイラのテーマ)／MAGIC PANIC TOGETHER(チルルのテーマ)／IT'S FINE TODAY FOR YOU(パネル・マッチ)／PSYDIGIST COMMUNICATIONS(スーチーパイMKIIのテーマ&対戦中)
【ボイスコレクション】アイドル雀士スーチーパイSpecial／アイドル雀士スーチーパイ／他 全34 tracks

©1993,1994,1999 JALECO LTD.

2枚連続リリース!

-RADIO DRAMA- 子安・氷上プレゼンツ

西遊記

99.8.4 ON SALE レッドアルバム 朱の巻 ¥2,625(税込) PCCB-00385

99.8.4 ON SALE ブルーアルバム 碧の巻 ¥2,625(税込) PCCB-00386

〈CAST〉
子安武人(猪八戒)
氷上恭子(玄奘三蔵)
滝本正至(孫悟空)
斎藤哲也(銀角)
土井武士(金角)
大野喜寛(沙悟浄)

〈特別ゲスト〉
岩田光央 関智一
宮村優子 長沢美樹
千葉繁 麻績村まゆ子
池澤春菜





オリジナルドラマ第2弾は、「西遊記」に決定!!

TBS系ラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」7月放送中のラジオドラマ「西遊記」をCD化!!
特別ゲストに斎藤哲也(TBSアナウンサー)さんと豪華声優陣を迎え、さらには番組リスナーやスタッフまでをも巻き込んだ盛りだくさん(?)のドラマです。主役の子安演じる猪八戒、氷上演じる三蔵法師を中心に、ゲムドラならではの「西遊記」をお届けします。
ラジオ未放送分シナリオと、「西遊記」オリジナルソングに子安&氷上の絶妙なトークも収録!!

好評放送中!! 子安・氷上のゲムドラナイト
日時 毎週日曜日
パーソナリティー 子安武人、氷上恭子

●東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜24:30～25:00
●北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25:00～25:30
●毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 深夜24:00～24:30
●RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) 深夜24:40～25:10

8月放送のラジオドラマは「南海奇皇(ネオランガ)」です。

Next Comming Soon!

CD 99.8.18 ON SALE
-ARRANGE SOUND TRAX-
NEO GEO GUYS SONG COLLECTION
／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00386 ¥2,940(税込)

CD 99.8.18 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
THE KING OF FIGHTERS'99
／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00387 ¥2,310(税込) CD2枚組

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5：NO.11

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/

1999. 8. 15 (日) コミケット56 東地区"シ" 16b



☆ブロッキングは極めたみたいだねメル帝！その調子で式神操作やエクセルもラーニングしてくれよな！

8/15号 ゲームイベント **優先券**

新商品☆モリモリ

TCGでモリモリノ巻

◆7／初旬◆
コミケット56カタログ
2000円（予価）

◆7／中旬◆
LEAF FIGHT再版
スターター1500円
ブースター400円

◆7／30◆
アクエリアンエイジ発売
スターター1300円
ブースター400円

サイキックトレカまで値下げ！マスターオブプライスダウン！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版





「マルゲ屋名古屋店の皆様、お待たせ！とってもCOOLなゲーセン『コムテックツイン』さんとのジョイントゲーム大会が復活です！」
「8月1日、『3rdSTRIKE』で最大64人が交戦予定。参加希望者はマルゲ屋名古屋店かコムテックツインのどちらかに名乗り出よう。名誉と賞品を望むものよ立ち上がれ」

マルゲ屋からのお知らせ

神保町店の閉店時間が、20：00になりました。まちがえないでくださいね。

マルゲ屋決算ウルトラスーパーDXセール

「大好評の決算大セールもクライマックス。7月末日までだから、今がラストチャンス。急げばまだ間に合うぞ。さらに！ここにきて以下の商品を決算対象に追加決定。ちょっと目をはなしたスキにお店はヒートアップしてるらしいぞ。だからキミも熱くなれ、そしてオマエは火だるまになれい！」

○アモラウス（桜瀬琥姫額入りリトグラフ）
8600円➡2400円
○サイキックフォース2012トレカ（BOX）
3602円➡2000円
○フールのねこ（リュック）
2500円➡1500円
○フールのネコシリーズ（お値段店頭にて）。

全国マルゲ屋ユーザーのみんな！お店で待ってるにょ。



➡我のような薄給マニアでも桜瀬琥姫先生のグッズが買えるかも！



➡きゃ、きゃわゆい～ん。巷で人気のフールリュックも安いぞ！

デジキャラ来てくれてありがとう

6／27はみんなマルゲ屋ブースに来てくれてありがとう！都内の方にはアクセスのいい池袋、ミニライブやじゃんけん大会、声優さんやコスプレさんも来ていて、会場はそれはもうすごい活気でした。マルゲ屋も大盛況、ほとんどの商品が完売（完全売国奴）！これからもいろんな会場に現れるマルゲ屋をよろしく。

仙台&札幌の同人ファンへ！

☆貴君はもう入手なさりました？マルゲ屋仙台店&札幌店で同人誌500円お買い上げ毎にスタンプが1個もらえる〈同人誌専用メンバーズカード〉が登場。いままでのスタンプカードよりググッとお得な新システムをバリバリ活用してくれ。

八神庵CD発売記念 安井邦彦サイン会 東京

☆大阪、名古屋で大反響を呼んだ声優安井邦彦さんサイン会がいよいよ東京神保町店でFINAL。ひょっとしたらKOF99のお話が聞けるかも…でも、あまり無理を言って安井氏を困らせないようにね。参加方法は左記の通り、7月18日開催だ！

●八神的参加方法

サイン会実施店にて、左記の条件で配られる整理券を持って、当日ご来店ください。

●庵的整理券入手方法

①SNKキャラクターコレクションシリーズ八神庵＋サイン会対象商品1品
サイン会対象商品：八神庵以外のSNKキャラクターコレクションシリーズCD／ネオジオDJステーションシリーズCD／KOF関連CD 以上
②八神庵オリジナルドラマCD
期間内に右記①又は②のどちらかをお買い上げにつき1枚、参加整理券を差し上げます。
詳しくはマルゲ屋神保町店にお問い合わせ下さい。

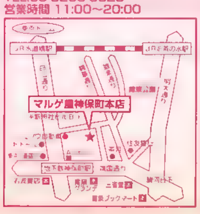
ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00から開始予定です。

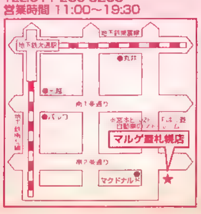
7月18日（日）	
神保町店	安井邦彦サイン会
G−model	ストリートファイターZERO3
札幌店	SS版デスクリムゾン
仙台店	侍魂 天草降臨大会
名古屋名駅店	PS版あすか120%FINAL
大阪梅田店	定休日
7月20日（火）	
札幌店	ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE
仙台店	リアルバウト餓狼伝説2
7月25日（日）	
G−model	JoJoの奇妙な冒険
札幌店	FC版マリオブラザーズ対戦大会
仙台店	ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE
名古屋名駅店	ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE
大阪梅田店	ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

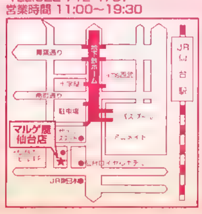
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～20:00



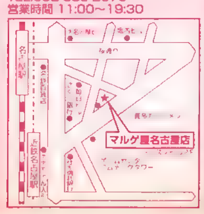
札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30



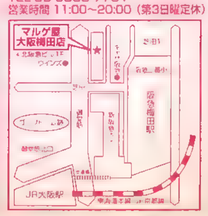
仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00（第3日曜定休）



ゲーセン浪漫 第14回 ビッグ・トラボウフ

秘技・アマルナの黄昏

淵健（以下阿修羅）　そろそろ梅雨もあけて、空にも晴れ間が広がってきましたね。
C・LAN（以下ブラスター）　ウムス。こんな時には近くの公園にでも乗り込んで、トラックボールを使ってキャッチボールでもやりたい所であるな。
阿修羅　お、それはザンシーンで贅沢な遊びと言えるだろう…って、最近、見なくなりましたね、トラックボール。
ブラスター　言われてみれば。最後にトラックボールを使ったゲームは何だったかね君？
阿修羅　確かソニック・ザ・ヘッジホッグのゲームじゃ…あ、そうそう、ナムコから97年に出たアルマジロレーシングですね。
ブラスター　いわば「鎧鼠徒競走」だな。
　我の中では、トラックボールの歴史というのが「ウォーリーを探せ」で止まっておったさなあ。
阿修羅　件の背高野郎には悪いですけど、「エジホン」をやった時に「別に、ウォ探ってトラックボールでやる必然性、なかったんじゃねえか？」とすら思っちゃったり。
ブラスター　タイムアップ寸前に、パニくってトラックボールをグリグリ回して慌てふためくプレイヤーの様を、開発者は垣間見たかったんではなかろうか。
阿修羅　そうか。なら仕方ありませんね。
ブラスター　ここまで強引に会話を押し進めればもはや後にはひけねいというか、あ、バレ、ているといった感を臆面もなく発散しつつも、猛者通信2P拡張第1回目記念として、今回はトラックバォウルについて語っていこうと思うのだがどうだろうか君。
阿修羅　…まさ兄ィ、それをやると、また話がレゲー方向に行っちまいますよ！
　最近、DOHやレゲーの魂なんかが始まって、にわかに本誌ってばレゲーづいてるじゃなかですか。あまつさえモセルでも、最近は脱獄だのブラパソだの、カルトなレゲー街道をひた走ってますし。
　今日も女の子ちゃんから来たアンケートハガキに「猛者通いつも読んでますけど、ビギナーゲーマーだから、古いゲームのネタが分からなくて悲しいです」ってコメントが書いてありましたよッ。
　ヤング受けするように、これからはナウく行こうって昨日言ったばかりじゃないですかーッ！
（次の瞬間、バロン・マサールの双眸が怪しく光る！）
ブラスター　ハァァァァ〜、アタ〜ック（ウォザード試合開始風に）。
阿修羅　ゲフソ！
（ケソ、まさのワイルドヒール（ブランカのジャンプ中キック）を食らって悶絶。しかる後に鉄拳TTライクに一瞬痙攣、しかる後に昏睡）
ブラスター　ふんぬぬぬぬぬヌルいわッ！（激擦）
　古い、新しいは問題じゃ、あ、ねい！大事なのは、ゲーマーの想いと共にゲームの歴史が紡がれてきた、それを書き記すことだらっしゃあ！
　刻んできた歴史の断片を、新しいゲーマーにも知ってもらいたい…あのベスビア川の誓いを忘れたとは、破滅招来体が言ってもこの慈空宇邪利が言わせねえぜシャーって感じさね。
阿修羅　そーいやそうでしたね。まあ、とりあえず朝マックでも行きますか。
ブラスター　ムス。

トラケル大回転

ブラスター　我のトラックボールのイメージと言うと、暗いゲーセンの中でほのかな光を発していた謎の球体、という感があるのだが。
阿修羅　ワールドカップなんかは、トラックボールがダイオードで光っていたような気がします。
ブラスター　一昔前まではコンスタントにトラックボールものが出てたと思うのだが、気が付くとベンガル山猫ばりに消え失せていたさなあ。
阿修羅　対戦格闘に押されて衰退した操作系統の一つ、という感は否めませんが、個人的には、トラックボールの操作感にはどこかしら「大雑把」という雰囲気が常につきまとっていたと思うのですが。
ブラスター　確かに、全力でボールをンゴーと回している状態は大ざっぺれな感じやもしれん。
　が、マーブルマッドネスやサイバリオンでは精密な操作を要求されたさね。そして、トラックボール自体にも、それに答えるだけのレスポンスが内在されてたと我思うがどうか？
阿修羅　言われてみれば。
　SDIなどは「思いきりの良さ」と「緻密さ」が同時に必要とされてましたからね。
　感覚的に反応して、指先の小刻みな動きを伝えるにはうってつけやがりのツールと言えましょうなスピ！（鼻息）
ブラスター　検証して鑑みるに、トラックボールはまだまだ廃れるべき操作系統じゃないと思うっぺらっしゃ〜。
阿修羅　発展性のある操作系統であるやも、との説は否定できないとは思いますが…そうですね、ここはひとつ、今の時世にトラックボールをフィックスさせて考えてみましょうか。



ブラスター　ならば、ビーマニの鍵盤からターンテーブルから、みんなトラックボールにしてみるというのはどうかね君。
阿修羅　お、いいかも…って一瞬思いましたけど、それって、ボタンが全部スクラッチの機能になっただけじゃないですか。
ブラスター　どの曲をやっても操作感覚はDJバトルという、スクラっ子にはたまらない一品と言えよう。
　凶暴なまでに強制導入された、同時押しならぬ「同時回転」が、DJっ子供に新鮮な驚き、そして興奮を与えてくれるだろう。
阿修羅　じゃあ、DDRのフットパネルにトラックボールを仕込むというのは？
ブラスター　平坦なダンスフロアが一転して命懸けの修羅場と化すのではないか？との予想を立ててみたがどうか。
　っていうか、罰ゲーム然とした趣すら感じるぞ。
阿修羅　大型筐体繋がりと言うことで、ゲットバスにトラックボールを使ってみるというのは？
ブラスター　…素直にリールにしとけやオラ、と声高らかに述べてみたいが。
阿修羅　そうだ！トラックボールでリブルラブルというのはどうでしょうか？2本のレバゥをトラックボールにしてみるのです。
ブラスター　ほふス。それは意外に成立しているかもしれぬな。ナムコの開発者がこのページを読んで、リメイクしてくれることを願ってやまない我だ。

トラッ玉風土記

阿修羅　かなり唐突に思い出したんですけど、僕、昔メストとカプコンが共同開催した「ゲームデザインコンテスト」に「トラックボールで操作する格闘ゲーム」っていうかなり恥ずかしい企画書を送った覚えが。3席に入ってましたけど。
ブラスター　今から8年ほど前か。ケソはその頃からトラックボールの復権を狙っていたのだな。
阿修羅　いや、そういうワケではないのですが。トラックボールでフィールドを移動して、攻撃・ジャンプボタンでアクションを行うといった感じだったと思います。図々しい例えをすれば、「トラックボールで遊ぶエアガイツ」と

猛者通信

■発　行■
1999年8月15日
第18號

係員・ジ☆ダップセ
（バロン・マサ〜ル&田渕健康）

いよいよ夏本番！

　と言うと、今までは夏ロケテストあるいは体験版だったのか、ああ〜ん？との驚嘆を禁じえない我らだが、そんなことはお構いなしに今日も前スパでムシャスと食欲を満たしておる。
　夏休みといえば予定てんこ盛りやがり、皆も夢、膨らむといった感じであろうが、猛者通信編成班でも、夏休み特別暗黒企画を思案中なので、そこはかとなく楽しみにしておくといいだろう。

猛者通名作図鑑VOL.4

嗚呼栄光の甲子園



球児ゲー　あれ？ずるさんと芝原さんかいるぞお。（激似）

新参者に朗報！
も通はくぶつかん
これがトラックボールだ！

しつらえられたボールを回すことによって、画面の中の対象物を動かす。要はマウスのデカイヤツと認識してくれれば我らも幸いだ。大抵のトラックボールゲームは体力勝負にもつれ込むことが多い。



コンパネに埋め込まれた球体、トラックボール。堂々たる遺風もとい威風を放つ。



ちなみにコンパネはコンバット「郷里に帰れ！」スクール。撮影協力は基板屋のトライさん。テンキュウ。

猛者通HP猛爆中
http://www.shinseisha.co.jp/

いった所でしょうか。

ブラスター ほう、別な捉え方をするならば、ガイツをトラックボールで遊ぶといいかもしれぬ、という可能性もあるわけだな。

阿修羅 どうなんスかね？

ブラスター どうやらトラックボールは「フィールドを360度有効活用できるゲームに向いている」ということが漠然と分かってきたな。とすると、この法則に則ったゲームに組みこむことができればいいわけだ。

阿修羅 パズループとか。

ブラスター ちと違うかな。

阿修羅 ギャルパニとか。

ブラスター 難ありさな。

…お、そうだ！サイキックに採用するのはどうかね君。

阿修羅 サイキック5ですか。

ブラスター 寒ッ！「5」じゃなくて「2012」のほうさね。アレだと「ダッシュスピードの速度」や「小刻みな間合いの調整」に、トラックボールが大いに活躍してくれると思うが。

阿修羅 オウ、イヤア。でもどうせやってくれるんなら「サイバリオンVSサイキックフォース」とかいった味付けが欲しいですね。

ブラスター ハハハ、田渕君は何かと夢見がちだなあ。

阿修羅 てへへ。ムハァ～。

おれたちトラッカー

ブラスター トラックボールを使うからには、やはりゲームシステムがそれにそぐうモノ、トラックボールを使う必然性があるゲームでないと、結局は破綻をきたしてしまうという結論に落ち着いた。

阿修羅 …まあ、最初から見えてた感もしますが。

ブラスター だがそれでも（擦）！トラックボールの復権を目指すためには常識的な手法を越えた、強引な押しが必要さね。

阿修羅 例えばトラックボールを使った歴代タイトルをニューゲームとして本誌の巻頭で紹介しまくるとか。

ブラスター フム、なかなか。あるいは有名タイトルの続編にトラックボールを採用してみて、一気に認知度を上げるというのはどうかね。

阿修羅 トゥハチの続編をアーケードで出して、あまつさえ操作はトラックボールってのはどうでしょう？もちろんシステムはビジュアルノベルそのままで。

ブラスター お、それ、イイ、イイね（目の焦点虚ろかつ爽やかに）。

あとはバーチャ4やストⅣなどにトラポキが組み込まれれば、一気に国民的操作系として認知されるであろうな。

阿修羅 ときめきセンサー並に、ですかね!?

ブラスター モチ。と言うか、結局「必然性」なるモノを無視してないか我ら？

阿修羅 あ。

（つづく）

猛者通用語集 第三版

久しく長らくご無沙汰しつつ、猛者通用語集3発目をここに掲載！半年ぶりなのでこれまでのバックナンバーと合わせて読むのがオススメだぞ。

⑦～しておくといいだろう

K-TAN風物言いを表現したもの。だが実際に本人が多用しているわけではない。これはダーメスト「ご冗談の場」に掲載された氏の捏造ハガキに端を発すもの。そこには「ときメモグッズ売っちゃうぞ。何でもあるので直接取りに来るといいだろう」という言葉とともに漢塾J風のキャラが描かれており、これがイメージの母体となっている。唐突に「覚えておくといいだろう」といった表現が口語的に使われた場合、J風漢が言っている様を思い浮かべるといいだろう。

⑧ハイパーン！（早口かつ机を叩く音）

話をいったん区切るときに用いられる、がっちんのパーソナルアクション。3段階に説得力がUPする（そのラウンド間のみ有効）。江戸っ子調で行い、正確には机ではなく膝を叩く。

⑨ニャピクキラーン

グリズルがよだれを垂らしながら目を光らせる様子。正式には「ニャピクキラーンだらじゅる」であるが、まとまりが悪いので「だらじゅる」は省略されることが多い。当初我々のユニット名は「ニャピクグリズリー」で半ば決まりかけていたが、神の啓示を受け「ジ☆ダップセ」に急遽変更したのが仇となっている。

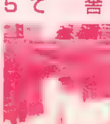
釣り部日報

いよおす！久しぶりだな。ゲットバスの連載終了とともに掻き消えたバサ兄いだ。ということは一年ぶりくらいになるかな。キャチャ兄いが原因不明の高熱で療養中とのことで、再び俺様が馳せ参じたというワケだ。

俺としてはセガの釣りゲーが出るまで出番はないと思ってたんで、こりゃラッキーって感じではあるが、療養中のキャチャ兄いの一刻も早い回復を願ってるぜ。

そんじゃ、ま、ひとつ釣りっ話でも。最近じゃメストの釣り部ってのが血気盛んでな。ところがだ、まさン家の車がぶつけられて大破、会社の車も事故ったとかで廃車。キャツらの愛する霞ヶ浦へ向かう足が、短期間のうちに奪われてしまったということだ。

もうレンタカーで行くしかねえ、と現在悲しみに暮れているようだが、新たに日暮里の「舎人公園」にめげずに通っているという話だ。



霞ヶ浦に比べると大幅にスケールダウンしてしまうのは否めないが、編集部からたった350円でバス釣りに行けるってんだからお得な感じだな。あそこはウイード（水草）がメチャ多いんで、ポッパーやバズベイトなど、トップで釣るのが普通だな。電車とバスを乗り継いでいくんで、早朝釣るには車がないと厳しいが、始発で行けば朝マズメを狙えるぞ。それでも7時ごろになっちまうがな。まあ暇と足がねえ輩にはオススメのスポットだ。雷魚も釣れるぞ。

なんだかまとまりがない感じだが、これで終わりだ。

対戦攻略ダルシム

ダルシムは移動やジャンプは緩慢極まりないが、なんといっても伸びる手足という最大の武器がある。コイツを使わなけりゃ話にならないぜ。

中パンチや大パンチで相手を近づけないようにして、跳んできたら中キックで落としてやろう。相手が固まっていたらヨガファイヤー。見てから跳ばれたならば、余裕で中キックで落ちる。大パンチやヨガファイヤーを先読み気味に跳ばれたときはガードするしかないが、タイミング的に余裕があるなら、近距離小パンチのチョップが強いぞ。

さて最後に禁断の悪魔技「ヨガ投げ」を紹介しよう。相手を画面端に向かって投げる。そこで起き上がりに小のヨガファイヤー。これをガードさせて投げるのだ。ヨガファイヤーが当たれば燃えて倒れるのでもう一度重ねよう。相手の投げの間合い外でやるのがコツで、相手キャラによって間合いを変える必要がある。スクリューのあるザンギエフとサマーのあるガイルには少し怖いが、完璧にやれば完全なハメになる。まあ当て投げ自体がストⅡでは確定するんだけどね（ムズイけど）。

じゃ、がんばってネ。



ヨガファイヤーを起き上がりに埋めるようにするのがコツ。

「ジョーシキ」ってナニ?

アーケードゲーム初心者講座

特別編　ゲームセンター基礎知識

―第21回―

担当：はまー

郷に入っては郷に従え!?

今これを読んでいる人で「実際にゲームセンターで遊んだことがない」という人は、まあほとんどいないと思う。でも、「どう遊べば良いのか」ということをちゃんと考えている人は、意外と少ないんじゃないだろうか?

小難しい言い方になってしまったけど、ゲームセンターはあくまで「ゲームを設置してある公共の場」というだけで、ゲームの遊び方を手取り足取り教えてくれるワケじゃない（中には、声をかければスタッフが親切に教えてくれる良心的な店もあるが…）。人によっては、いざ店の中に入っても勝手がわからず、戸惑ってしまうこともあるだろう。

そこで、今回はいつもと少し趣向を変えて、「楽しく遊ぶためのゲームセンター基礎知識」――マナー、トラブルの処理、操作方法など――をまとめていこうと思う。ゲームセンターというところに慣れていない人はもちろん、いつも遊んでいる人にも、ぜひ一度目を通してもらいたい。意外なところでカン違いしてる場合もあったりするからね。

マナーを守って楽しく遊ぶ!

ゲームセンターは公共の場。そこに集まるのは、知っている人ばかりではない。「ほかの人の楽しみをジャマせず、自分も楽しむ」ためのマナーというのも、こういう場所ではとても重要になってくる。家で遊ぶのとはまた違った心構えが必要なのだ。

●空いてる台に座らない

プレイ料金を払わずにスペースを占領してしまうのは、そのゲームを遊びたい人にとっても、営業しているお店にとっても迷惑なもの。見学にしろ順番待ちにしろ、ほかのゲームを潰さないように心がけたい。立って待つ（見る）場合でも、筐体の真正面にピッタリ張り付いていたら同じことだぞ。

また、お店によっては休憩スペースを設置しているところもある。どうしても「立っていると疲れる」というのであれば、こういうところでゆっくりくつろげばいい。

●ムカついても台にあたらない

ゲームの筐体は、いくら直接の損害を与えないからといっても、乱暴に扱えば「消耗」が早くなり、将来的な故障の遠因にもなりかねない。具体的には「ボタンを必要以上に強打する」「筐体を叩く、蹴る」「ボタンの隙間にモノを挟んで固定する」といった行為。お店だけでなく、次にプレイする人にも迷惑をかけてしまうぞ。

●連続プレイをしない

自分がそのゲームを遊びたいように、ほかの人もプレイしようとしている可能性は十分ある。1プレイが終わったら速やかに席を立ち、次の人に譲るよう心がけたい。そのうえで誰もいないのであれば、再度プレイしても問題ないだろう。

また、複数の人が順番待ちをしている場合、誰が誰の次にプレイするというのは、まさにマナーの世界。お互い確認を取り合い、しかるべき順番で遊ぶようにしたいところだ。とくに、友達と一緒に1つのゲームを遊んでいると、どうしてもこのへんの意識がおろそかになりがちなので注意。

ここに挙げた項目は、法律などで「禁止」されているものではない。言い方を換えれば、とくに規則がなくても「自分がやられたらイヤなことはしない」というのがマナーだ、とも言える。ゲームセンターは「さまざまな人がゲームを遊びにくる場所である」ということを忘れずに。

疑問を解消して気分良く遊ぶ!

次に、ゲームセンターで感じるちょっとした疑問やトラブルと、その対処例を挙げてみよう。

●両替機はどこにあるの?

千円や百円を両替する、いわゆる普通の両替機は、店のあらゆる区画に配置されているはず。両替中止になっている場合は、店員に報告して小銭を補充してもらおう。

千円以上のお金を両替したい場合は、高額両替機を探してみよう。たいていはお店のカウンターのすぐそばに設置してあるはずだが、もし高額両替機がないときは、店員に直接両替してもらうのがいいだろう。

また、注意しなければならないのが「メダル替機」。間違えてお金を入れても払い戻すことはできないので、よく確かめよう。

●クレジットが入ったら現金は返ってこないの?

「メダル替機」と同じく、一度筐体にコインを入れてしまったら、それはもう払い戻すことはできない。とくに注意したいのが、通信対戦台。筐体に「乱入対戦台」などの注意書きがあるかどうかをチェックし、もし1人用で遊びたいのであれば、違う台を探すこと。

●ボタンが効かない!

そのときは?

ボタンやレバーに異常を感じたときは、プレイを中止し、店員に報告して直してもらおう。修理に時間がかかるようだったら、クレジット分のコインが返ってくる場合もある。無事修理が完了したら、最低でもすでに投入していたクレジットは入れ直してもらえるはず。

●クレーンゲームで景品が詰まったら?

UFOキャッチャーなどのプライズ機を遊んでいる際、もし景品が入賞口に引っかかって落ちてこなかったときは、慌てずに店員を呼んできて取ってもらおう。

ただし、「入賞口まで運ぶ途中で景品が落ちてしまった」「景品の配置が悪く、どう頑張っても取ることができない」というときは、残念ながら店側に責任はない。店員によっては「あくまでも好意で」配置替えなどをしてくれる場合もあるけど、基本的には期待しないほうがいいだろう。

とまぁ、いろいろと見てきたけど、問題があった場合のベストの対処法は「とりあえずお店の人に相談する」に尽きるだろう。

テクニックを駆使してスマートに遊ぶ！

最後に、いざ筐体に座って遊ぶ際の「操作のコツ」を紹介しよう。まずはレバーから。

●かぶせ持ち

手を上からかぶせるように置き、人差し指の付け根あたりと親指の腹を使ってレバーをさばく方法。対戦格闘など、複雑なレバー入力が要求されるゲームにオススメ。

ほかに「つまみ持ち」という、人差し指・中指・親指の先で、レバーの「玉」を軽くつまんで操作する方法もある。

●ワイン持ち（グラス持ち）

掌を上に構え、指の間にスティックを挟み込んで「玉」を握る方法。細かい操作には不向きだが、シューティングなどで1方向に入れ続けるような場合でも、あまり負担がかからない。

ちなみに、本当のワイングラスはこんなふうには持ちません(笑)。

次に、ボタンの叩き方。特にスピードを必要としないのであれば、リラックスして人差し指なり中指なりで軽く押せばOK。ここでは、いくつかの「連打」するための方法を紹介しておこう。

・ケイレン打ち

手の「型」を固定し、指先をボタンに軽く触れた状態で、腕に力を入れる。すると、手が震えて上下に細かく振動するので、これをうまく加減してボタンを叩く運動に変えてしまう、というもの。長続きはしないが、とっさのときに使えるようになれば便利だ。

・ピアノ打ち

人差し指と中指で1つのボタンを交互に連打する方法。キレイに叩くためにはそれなりの練習が必要だが、なんといっても手にかかる負担が少ない。慣れれば、もっとも実戦的な連打法といえる。

・コスリ

手の「型」を固定し、そのまま左右に振って指先でボタンの上をコスる。すると、手の往復に合わせてボタンがON・OFFを繰り返す、という方法。やり方によってはかなりの連打力になるが、ボタンや指先にかかる負担がとても大きいので、基本的にはあまりオススメできない。



これが「かぶせ持ち」。力まずに軽く握るのがコツだ。



こちらは「ワイン持ち」。レバーの位置が低いときは「かぶせ」より疲れなくていい。

●お便り募集中

当講座では皆さまからのお便りをお待ちしています。ゲーム攻略の基礎知識的なところから、ゲーセンに関しての疑問、わからない攻略用語、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、ハガキで「初心者講座」係までお寄せください。あて先は、143ページの「次号予告」を参照のこと。

15日号限定企画　同人誌紹介コーナー

こみっくエリア

同人コーナーがリニューアルして帰ってきたよ！その名も「こみっくエリア」。伝言板や同人誌に関する情報といっしょに、ゲーム系サークルをバックアップしていくぞ。毎月楽しみにしてくれるとアタシャ嬉しいねえ。では記念すべき1発目、どうぞ！

担当:Mio

鉄拳3

THE HURT OF FIST

発行：鉄拳婦人会



「小説本。ファラン『アボジ…』、シャオ『A LOST CHILD』、仁『春雷』の短編3本」

M：それぞれ独立したシリアス短編小説だが、設定につながりがある。優れた表現力で綴られる各登場キャラの心情は、読む人を強くその世界に引き込む。

A5判　68P　オフ　表紙1色
500円の無記名小為替＋200円分の切手にて。

〒610−0101　京都府城陽市平川大将軍76−30　南京都軽便鉄道協会　「鉄拳婦人会」

レイディアントシルバーガン

月の裏側で会いましょう

発行：（伝）勇者連合



「攻略的内容ではなく、ネタバラシなしでキャラ紹介中心の本。どなたでも読めます」

M：この本の大半を占める、キャラ別の1Pギャグ漫画がかなりおもしろい。画面がときに見づらく感じるが、パワフルなノリがマッチしているので許されるだろう。気軽に楽しめる1冊。

A5判　28P　オフ　表紙カラー
400円の無記名小為替＋10円分の切手にて。

〒260−0806　千葉市中央区宮崎2−6−16　堀江美砂子

ストリートファイターⅢ

JUST ONE VICTORY

発行：イノウエ伝説



「ストⅢ好きの仲間たちと楽しみながら描きあげた本です。制作から1年たちましたが、非常に思い出深い本なので送ることにしました」

M：シリアス漫画は闘いをテーマとしており、画風を含めて少年漫画のようなノリで爽快感がある。ほかにも笑える4コマなどかなり読みごたえあり。

B5判　52P　コピー　表紙1色
550円の無記名小為替にて。

〒901−2127　沖縄県浦添市屋富祖3−3−14　小山早百合

ナムコ全般

MARCHERRY

発行：MARCHERRY



「初めてオフセ本を作るということで、一番好きなナムコ娘本にしました！いまさらですが…」

M：ワンダーモモやワルキューレなど、昔のナムコ娘本。かわいい絵柄で描かれた女の子たちがよい。彼女たちに思い入れのある人なら買いだ。

B5判　56P　オフ　表紙カラー
500円の無記名小為替＋270円分の切手にて。

〒565−0851　大阪府吹田市千里山西6−25−21−201　香山由佳

初めての同人誌購入♥

●「無記名小為替」って何？

「小為替」っていうのは「定額小為替」のこと。これは郵便局で買えるよ。手数料がかかることも覚えておこう（10円、20円程度）。小為替の表面には受取人の名前を書く欄があるけど、これは書かなくていい。書いてしまうと、受け取った人が換金するときに身分証明をしなくてはならないので面倒だから。買ったらそのままの状態にしておくこと。

この「無記名小為替」を本の代金として送る。現金は普通郵便で送ってはいけない規則になっているからね。現金書留は安全でいいけど、受け取る人が留守だと面倒だし、送料も高い。だから小為替を封書で送るわけだね。

また、買ったときにもらう「受領証」は、小為替に何かあったとき使うので、自分で保管しておこう。

小為替を送るときには、透けて見えないように紙でくるんで封筒に入れようね。

●手紙も入れるとよい

失礼のないように心がけ、何を何冊ほしいのか忘れずに書こう。用件だけでもいいけど、簡単な手紙が添えてあるほうが喜ばれる。あとは、自分の住所と名前を書き込んだラベル（白い紙片の裏がシール状のものがベスト。相手が本を送るときに、あて名として封筒に貼ってもらう）と、緊急連絡用の80円切手を同封し、小為替を入れれば準備完了！

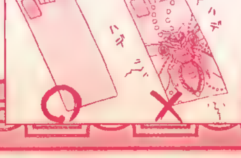
送るための封筒としてはごく普通の封筒を使うのがベスト。初めての人に同人封筒を使うのはさけよう。

●本が届かない…

相手は何人もの人に発送作業をしているので、時間がかかっているのかもしれない。だけど2ヵ月ほどたっても何の連絡もなかったら、もう一度連絡してみよう。そのときにも返信用の80円切手を同封すること。

以上が基本的なマナー。わからないことがあったら、相手の方にていねいに質問してみるのもいいよ。

いかにもっていうのはやめよう。



伝言板



同人コーナーが復活するなら、伝言板も復活！

というわけで、このコーナーでは、みんなの活動情報や友達募集などのお便りを載せていくよ。細かくはどういう内容かというと…

○サークル会員募集
○友達募集
○対戦相手募集
○同人誌の執筆者募集
○アンケートの回答者募集
○個人開催のイベント告知

…など。今のところ、「売ります・買います・あげます」系の内容は扱わないので注意。少しずつジャンルを開拓していこうとも計画中なのでもうしばらく待っててね。

ハガキの書き方は図を参考に、何の情報なのかわかりやすく書こう。特に連絡先ははっきりと。また、ペンネームをあて名にすると、ちゃんと配達されないことがあるので避けること。

また、ハガキではなく、文章でも投稿を受け付けるので、「絵が描けないよ〜」という人も安心。情報の内容、連絡先など、必要事項を明記して送ってね。

そうそう、締め切りは

毎月15日

掲載される号の1ヵ月前と考えてください。イベント情報などの、日時が重要になる情報の場合は特に注意して送ってね。

ストリートファイターⅢ2nd

ストⅢ2nd対戦攻略本
二段仕込み　匠　～疾風の寺谷～

発行：地球メスターダブルインパクト



「2nd最高レベルのプレイヤーたちによる対戦指南本（ネクロ・ケン・ショーン・オロ・ユン・ヤン・いぶき）です。続編が出てしまいましたが、引き継がれたものも多いシステム攻略は必読」
M：「勝てる攻略」をめざしているだけあって、全キャラでないもののかなりレベルの高い内容。

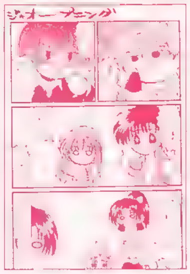
B5判　192P　オフ　表紙2色
1200円の無記名小為替＋310円分の切手にて。

〒160－0022　東京都新宿区歌舞伎町2－9－15　歌舞伎町ダイヤモンドパレス519　今井恵介

キング・オブ・ファイターズ

演歌のフラワーロード

発行：FALLEN　CRESCENT



「変なKOFギャグ本です。原形とどめてませんが、読んでみてください」
M：3頭身のキャラたちの3コマ・4コマ集。変なテリーやアテナが笑える。どうせ変なら、もっとパワーのある変をめざしてみては？

A5判　20P　オフ　表紙1色
100円の無記名小為替＋140円分の切手にて。

〒343－0023　埼玉県越谷市東越谷1－5－16　中島歩

ストZERO3＆ストEX2

流波深深

吉祥邸



「ガイ・コーディー・ほくと・カイリ・七瀬・ハヤテ中心のシリアス3本立て。すべて健全、カップリングはありません」
M：3本目のストーリーでは、リュウやベガの登場が唐突でぎこちない。しかし全体的にていねいな仕上げは見やすいし、読後に優しい気持ちになれる点は好感が持てる。

B5判　124P　オフ　表紙カラー
900円の無記名小為替＋310円分の切手にて。

〒166－0001　東京都杉並区阿佐谷北4－17－6　関裕紀子

鉄拳3

極東症候群

発行：S．T．F．



「仁×花の香り漂うレイ×花郎。甘さを抑えたアダルト小説です」
M：強がっていても子供な花郎と、それを受け流し、また包み込むレイ。あまりにもハードなやりとりの中、2人の心は微妙に変化してゆく。「いけず×意地っ張り」の構図がゾクゾクさせる。18禁。

A5判　76P　オフ　表紙カラー
1000円の無記名小為替。

〒427－0038　静岡県島田市稲荷4－7－24　畠山愉視

ストリートファイターⅢ

TIME

発行：INVISIBLE HEART



「格闘家として悩むアレックス×ヤンのシリアス話。重くていろんな意味でハードな内容です」
M：漫画と小説のリレー。闘い続ける宿命の2人が、それでも愛に生きようとし、苦悩する。格闘シーンの描写もあり、レベルは高い。以前発行した本の続編とのこと。18禁。

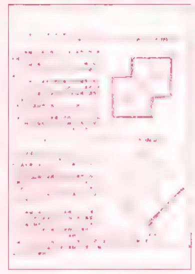
B5判　96P　オフ　表紙2色
900円の無記名小為替＋310円分の切手にて。

〒299－4202　千葉県長生郡白子町牛込3980－5　近藤様方　松本孝紘

クレイジータクシー

CRAZY TAXI教本

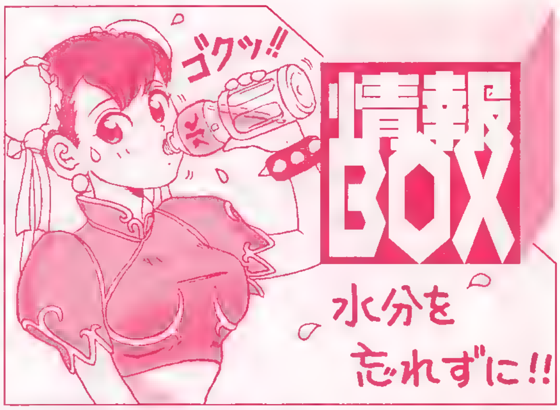
発行：KITT（深愛帝亭）



「この教本と百円玉と時間さえあれば、＄50Kは当たり前！（？）初心者～中級者向け」
M：マップ付きの攻略で、非常にわかりやすい。ドライビングテクニック集もあり、このゲームをこれからやりたいと思っている人にも最適の本。

A4判　22P　コピー　表紙1色
200円の無記名小為替＋140円分の切手にて。

〒505－0073　岐阜県加茂郡坂祝町加茂山2－3－13　中田猛士



■同人誌買うならここに行け！

コミックマーケット56

全国で最大規模の同人誌即売会「コミックマーケット」（主催・コミックマーケット準備会）の第56回が、8月13日（金）～15日（日）の3日間、東京ビッグサイトで開催される。

このうち、1日目の13日がゲーム系のサークルに与えられている日だ。ゲーム系同人誌を入手したいなら、この日に行こう。

開場は朝10時だが、ものすごい行列ができているのが普通。何時間も並んでいられる自信がなければ、お昼近くになってから行くことをオススメする。入場は遅くても、並ばずに入れるよ。

■そこは戦場なのだ！

暑さにもへコむが、何万人もの人が集まるイベントなので、人混みで疲れるし、広い会場を歩くのも体力を消耗する。前日には十分な睡眠、当日にはきちんと朝食をとって、体調を整えて参加しよう。

また、お祭り気分でオシャレしたい気持ちもわかるけど、疲れてしまうような服装はなるべく避けたほうがいい。たくさん歩くので、靴は特に気をつけよう。動きやすく、かつカッコいいファッションを考えてみて。

■交通手段は？

○東京臨海高速鉄道（臨海副都心線）
営団地下鉄有楽町線新木場駅またはJR新木場駅～国際展示場駅（約5分）
○水上バス
日の出桟橋～有明客船ターミナル（約20分）
○路線バス（都バス）
JR東京駅八重洲口～東京ビッグサイト（約35分）
営団地下鉄東西線門前仲町駅～東京ビッグサイト（約30分）
営団地下鉄有楽町線豊洲駅～東京ビッグサイト（約10分）
JR浜松町駅～東京ビッグサイト（約23分）
○東京臨海新交通・ゆりかもめ
JR新橋駅～国際展示場駅（約20分）
○羽田空港行きバス
羽田空港～東京ビッグサイト（約20分）
○成田空港行きバス
成田空港～東京ビッグサイト（約65分）

なお、当日は駐車場はないので、車での来場は控えよう。ちなみに、今年の夏コミにマルゲ屋の出展が決定！こちらにも立ち寄ってね。

こみっくエリア応募規定

通常、締め切りは伝言板と同じく、掲載される号の発売日1ヵ月前と考えてください。

■投稿規定

扱う内容はビデオゲームオンリーです。コンシューマタイトルも一応受け付けますが、そこはやはりゲーメストということで、アーケードゲームを優先とさせてもらいます。18禁もOK。攻略本なども大歓迎！

次に記す事項を記入したものと見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申込先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●非常時の連絡先（代表者名・住所・電話番号・連絡可能な時間帯）

みなさんの力作をお待ちしてます！

クイズ＆バラエティ すくすく犬福 サンダーロード

読者参加型すくすく犬福応援連載



犬福プライズぬいぐるみ ただいま鋭意開発中!!





⬆（神奈川県　いけなみとめきち福）
☆東京渋谷はハチ公像にて。次回は京都編（予定）、全国の部員様よろしくにょ。

読者よ、犬福アミーゴよ！犬福投稿たくさんありがとにょ！一人一人は小さいけれど、ひとつになればご覧無敵さってやつだよね。

担当：神保町犬福部（コドモ福・ギィ福・柵福）

犬福続編への細道

●熱い犬福ブリーダーたちの犬福２（仮）ご意見＆嘆願書を紹介するこのコーナー。優秀なアイデアはビデシス御大が使ってくださる予定は今のところなし!!（擦れ声）

☆犬福の続編？やはりココは今流行りのリンク機能を使って家庭用といっしょに出すのが吉でしょう!!いっそのこと家庭用を育成ＳＬＧ、アーケードをクイズにして、隠しイベント出せたり犬福の成長に影響させたりするってのはどうでしょうか？

（愛知県　一宮のＢＡＤ福福）

柵「速攻生徒会などでコンシューマー業務に関わったギィ福さんはどうですかこれ」

ギィ「うむ。ここはひとつインタラクティブにカメラで顔面を撮りこんで、俺福を育てるというのはどうか？」

☆続編のストーリーはやはり近未来、「一家に一匹犬福を」という政府の提唱のもと、世界に犬福ブームが巻き起こる。

しかし、その影で犬福を疎み根絶やしにしようとたくらむ悪の組織が蠢いていた!!

主人公は18歳となったライカ（近未来すぎ）と出会いブルースワット？ワンダースワン？ブルーシャトウ？まあいい。たしかなんとかブルーっつー組織だったよーな気がする。と共に犬福を育てながら敵組織との戦いに身を投じることとなる…。ってんなワケないですね…ありがち。きっとエリーさんからメカ福を借りたりするんだわ（死）。

（岩手県　きりゅうれか福）

コドモ「ライカの所属組織はプロジェクトブルーにょ。余談ですが、バド星人は宇宙の帝王とか自称してるけど、あんな出っ歯ハゲにそんな大口叩かれたくはないにょ」

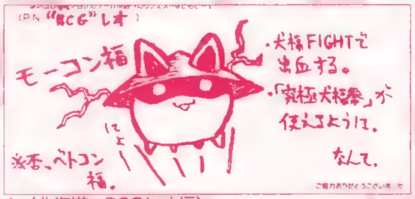
☆壊れていたＣＤプレイヤーに犬福ぬいぐるみを乗せたらＣＤが回るようになりました。ありがとうございます。

（東京都　ひゅ〜い福）

柵「私の好評不稼働中コンパネにも乗せてみたいものです」



⬆（愛知県　赤羽りう福）
☆我が町のゲーセンなんぞ共用の上に鍵が壊れているにょ。誰も使わないにょ。



⬆（北海道　BCGレオ福）
☆ひい〜！なんてサンダーロードにふさわしい犬福様なのかしらっ。…交神したいにょ。

犬福部美人部長募集継続中



推薦者：京都府ひゅーい福

大犬福工房

☆銀河的品薄状態の人気商品犬福ぬいぐるみをこともあろうに改造してみるという暴れコーナーが大犬福工房である。一点物の新犬福を作ってもよろしくてよ。

初弾作品は10万円貯まるかどうか定かではない犬福貯金箱と、トゥーハートを祖としたブツにょ！みなさん匠のビッグファイトでいらっしゃる。



➡（東京都　犬川純子福）
☆ペーパークラフトの貯金箱にょ!!作品も凄いが、「流れ星銀」の便せんが編集部に嵐を呼んだ。





⬆（広島県　紅涙妖魔福）
☆トゥーハートの神岸あかり福とセリオ福。カラーで紹介できなくてごめんにょ。次はクマチュウ福をプリーズ。

犬福投稿募集告知

●犬福続編嘆願書…ビデシスへ行ってピンポンダッシュ、もとい部員の想いを届けるぞ。

●犬福部五つ目の誓い…自分本位な誓いを立てるのです。

●大犬福工房…犬福ぬいぐるみにいろいろ悪戯をして写真に撮ったり、立体物を作ろう。

その他詳しい募集要項は268号のサンダーロードを読むべし!!投稿すべての宛先はゲーメスト編集部「犬福部アグル復活バンザイ係」まで。締め切りは8月15日必着！なぜならこれが…うぱ！（狙撃）

みんな買うにょ!!
犬福ぬいぐるみキーホルダー

⬅犬福マスコットキーホルダー（おんぶタイプ）
⬇犬福マスコットキーホルダー（くわえタイプ）
各780円（税別）





かすかに頬に紅がさしているかわゆ〜い犬福ちゃんキーホルダーがついに完成したにょ!!これはもうモニターから犬福が飛び出してきたといっても過言ではない名品!!腰にぶら下げた様を例えるなら、チンプイを連れたエリ様、もしくはコンポコと戯れる魔美ちゃんといった具合だ!!気になる発売日は、8月13日〜15日に行われる「コミックマーケット56」の新声社ブースにて先行販売された後、8月20日より全国各地のマルゲ屋ほかで一般販売されるので、犬福部の部員諸君は売り切れに注意するべしにょ。

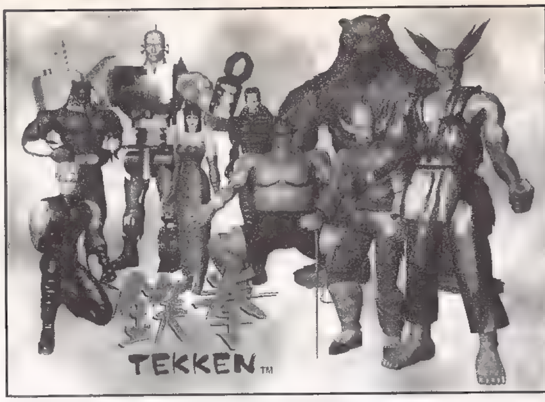
鉄の拳の矛先は

TEKKEN SERIES Graphic Arts

鉄拳サーガ設定資料集

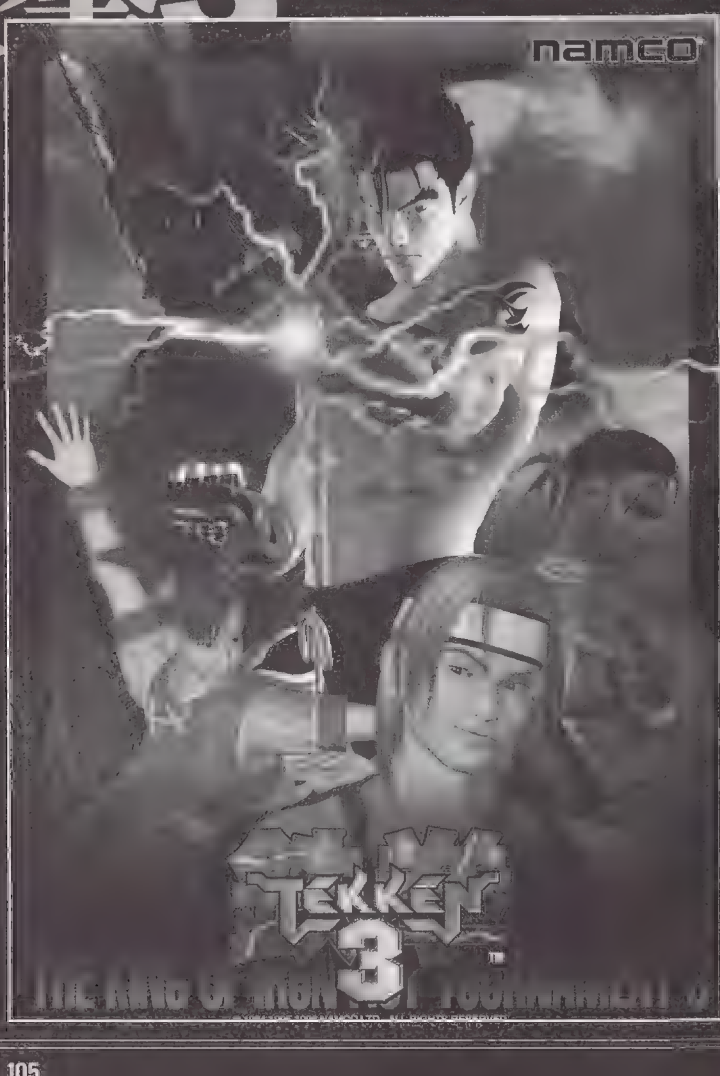
そのカッ飛んだ設定で鉄拳ファンを魅了してきた「鉄拳ワールド」。そのシリーズ設定を「3」の設定画を中心に紹介（残念ながら設定画のないキャラはＣＧで）。さらに、今回の「鉄拳ＴＴ」のキャラ作りの苦労を開発者コメントで紹介！

鉄拳1



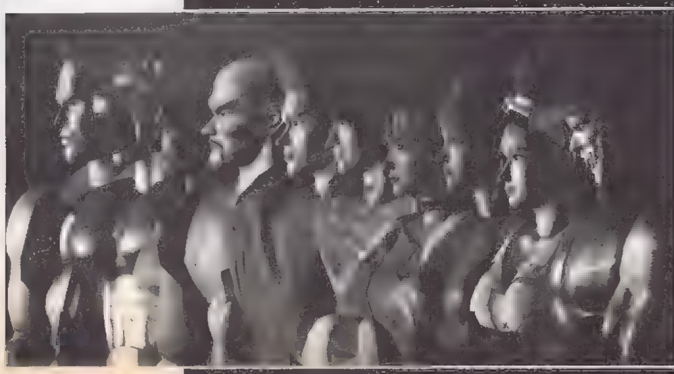


鉄拳3



鉄拳2

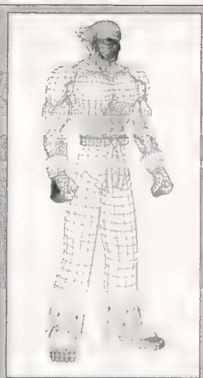












三島一八
Mishima Kazuya

■平八の一人息子　幼少に平八から谷底に落とされるという過去を持つ。胸の傷はその時の怪我が原因。一度平八を倒して三島財閥を乗っ取り、北海道を征服するが、再び平八に敗れ、現在は行方不明　エディ家の没落にも、何らかの関与をしているようだ。



from kaihatsu

このおじさんに似合う袴の色って意外と難しく、一時は真っ赤な袴をはかせてみたりしました。結局現在の色に落ち着きましたが。鉄下駄から木下駄になり、「重そうな木下駄」というものにしたつもりなのですが…。（高橋）

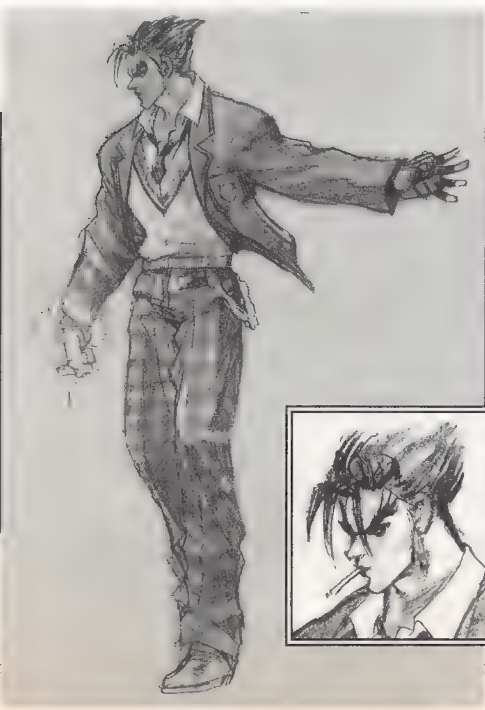


三島平八
Mishima Heihachi

■三島財閥の現在の長　実の息子の一八に一度三島財閥を乗っ取られるも、一八を倒し再ひ返り咲く　一八はその闘いの後、平八によって火山の噴火口に落とされている。自らの老いを感じ、闘神の力を利用しようとたくらむ

from kaihatsu

1Pの青い炎のイメージがつかみにくく、高校生の化学の参考書を片手に炎色反応などを参考にしながら作りました。又締め切り直前で、「2Pの色がキレイでない」という意見が続出し試行錯誤。汗かきました。（高橋）



風間仁
Kazama Jin

■三島一八と風間準の息子。父一八と同様、何か超常的な力に取り憑かれている。15歳で母・準が闘神の手により殺害され、19の年に祖父・三島平八に引き取られる。凌暁雨とは三島高校の同級生。

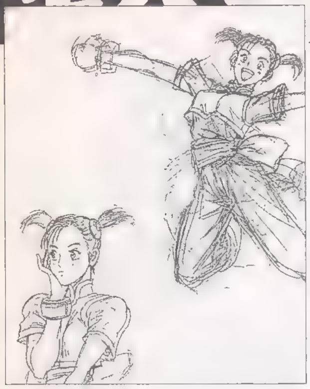
from kaihatsu

もともとシンプルなので、見栄えと凛らしさを同時に表現するのに苦労しました。細身の彼女が闘う姿に、いじらしさと闘う母を感じていただければ成功だと思います。（藤本）



風間準
Kazama Jun

■自然保護団体W.W.W.C.の密輸動物監視官。ある種の霊感を持つ、保護動物を密輸していた三島一八を捕まえるために近付き、一八を取り巻く神秘的な力を解放しようとするうちに一八と恋に落ち、息子・風間仁をもうける。仁が15歳の年、闘神により殺害される。







■遊園地が大好きな三島高校1年生の女子高生、ワン・ジンレイを師匠に持つ。自分の遊園地を作りたいがために、中国に来た三島財閥の総帥・平八にケンカを売る無茶な性格。現在は平八に気に入られ、平八の家に居候している。パンダがペット。

凌暁雨 リン・シャオユウ





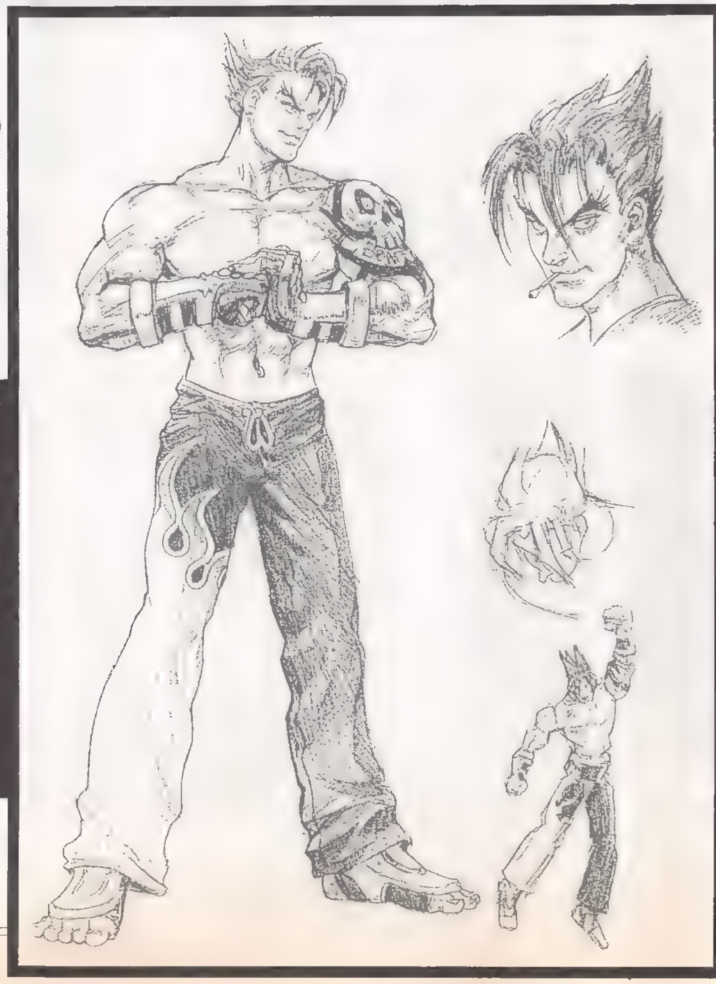


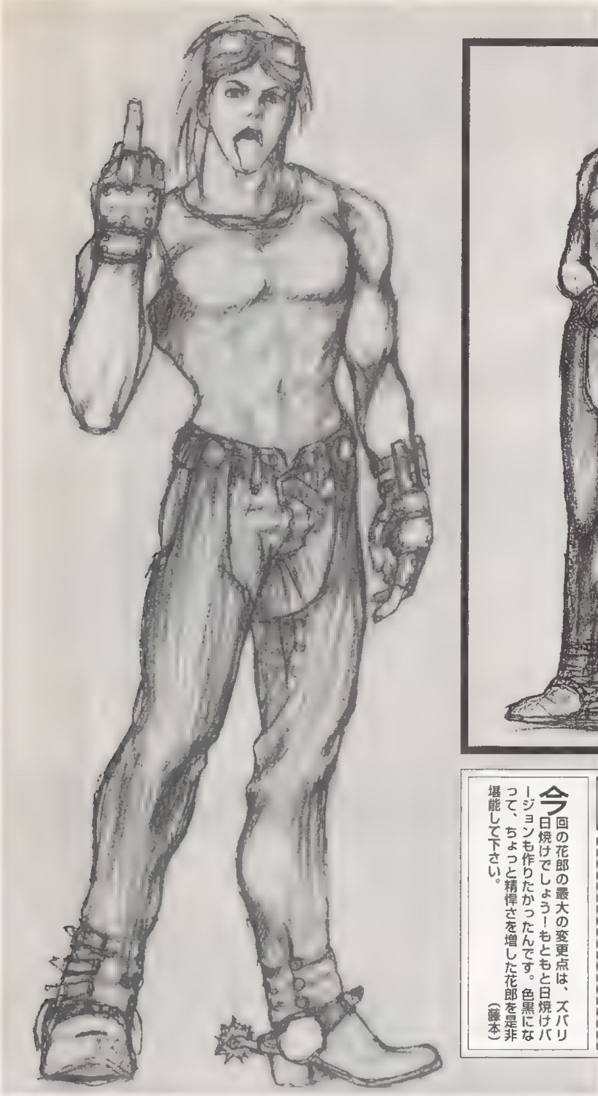


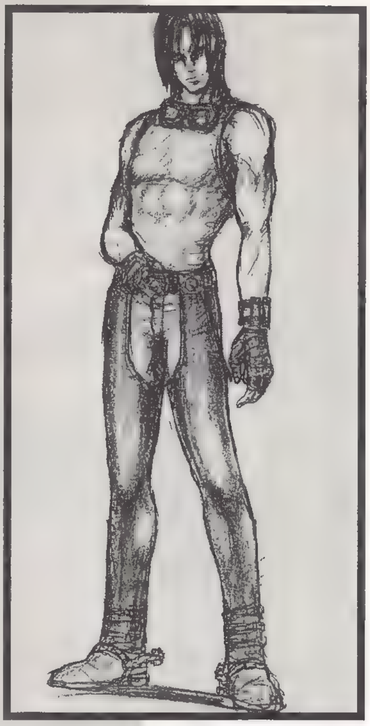
from kaihatsu

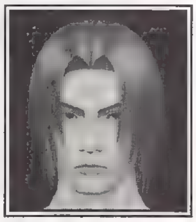


リボンの色が最後まで決まらなかったのですが、時間をかけて考えただけあってとても素敵なリボンをつけてあげられたと思います。
（高橋）









from kaihatsu

今回の花郎の最大の変更点は、ズバリ日焼けでしょう！もともと日焼けバージョンも作りたかったんです。色黒になって、ちょっと精悍さを増した花郎を是非堪能して下さい。（藤本）

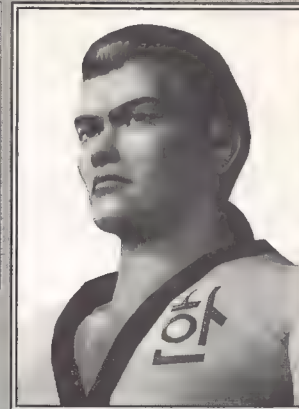
花郎 ファラン

■韓国でイカサマ路上試合を行っていたが、たまたま風間仁と闘う機会があり、長時間闘うも決着がつかず、それからは仁をライバル視して追い回している。白頭山を師匠に持つが、白が闘神にさらわれたため、消息を追っている。



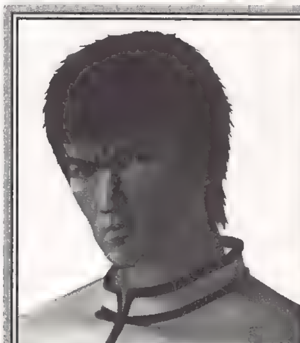
from kaihatsu

ファランの師ということで、彼とは逆に厳しい感じのほうが面白いと思い、顔つきなど意識して作りました。顔つきと2Pのジーンズの色あせた質感が気に入ってます。（藤本）



白頭山 ペク・トーサン

■以前は三島財閥の手下であったが、現在は完全に縁を切っている　以前、フォレスト・ロウの父親・マーシャル・ロウの道場を破った経緯を持つ。花郎のテコンドーの師匠　闘神の襲撃を受け、行方不明となる。



from kaihatsu

「チープ」「安っぽい」という声が部内で噴出し、とてもあせりました。最後まで直し続けて、OKをもらった時の喜びと言ったらなかったです。どうか温かい目で見てやっていただきたいと願っています。（高橋）

Forest Law フォレスト・ロウ

■父マーシャル・ロウのもとでマーシャルアーツの修業に励む青年，半ば無理矢理ポールにそそのかされて鉄拳大会に参加することとなる。

Yoshimitsu 吉光

■義賊集団「卍党」首領　以前ボスコノビッチ研究所の秘密を盗もうとして右腕を切り落とされ、その右腕を当のボスコノビッチ博士に義手に直してもらった経緯を持つ、ボスコノビッチ博士の謎の病気を直すため、闘神の秘密を追う。

from kaihatsu

甲冑の感じを出すのって難しいということがわかりました。渋い色味を地味にならないように表現するのに苦労しました。（高橋）

from kaihatsu

最初2Pのスカーフの色を別の色にしてみたんです。するとリーダーに「さぶちゃんみたい。だっさい」って大笑いされたことは今でも忘れられません。（高橋）



Paul Phoenix ポール・フェニックス

■宇宙一の強さを求めるキテレツ柔術格闘家。三島一八をライバル視している。趣味はオートバイ、なぜウィリー・ウイリアムスに憧れていたのに柔術を習ったのかは謎　友達のマーシャル・ロウの息子フォレストをさそって（さらって？）大会に参加。

レイ・ウーロン 雷武龍

■香港国際警察の敏腕捜査官。五行拳を中心とする中国拳法の達人　闘神による格闘家の失踪を調査するため、平八の誘いに乗って鉄拳大会に参加する。





from kaihatsu

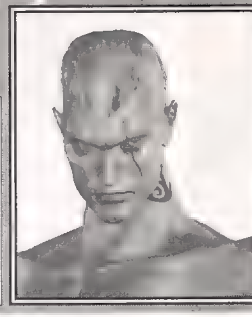
2Pのピンストライプのパンツがとっても気に入ってます。粋な悪中年風とでも言うのでしょうか？　（高橋）

ブライアン・フューリー Brian Fury

■元国際警察捜査官。その捜査のやり方でレイと対立していた　飛行機事故で命を落とすが、Dr.アベルの手でレプリカントとして再生。ホスコノビッチの研究を盗むため、吉光に接近を図る。

from kaihatsu

パンツの迷彩の柄の色よりもベストの色味に苦労しました。　（高橋）



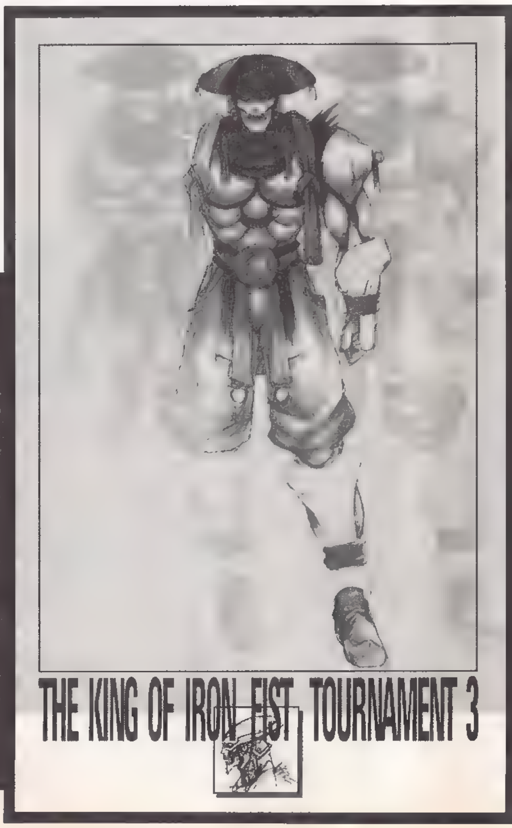
ガンジャック Gunjack



from kaihatsu

1P・2Pとも顔の色がとっても新鮮だと思っています。2Pの質感が気に入ってます。　（高橋）

■破壊されたジャック2の部品をもとに、成長した少女ジェーンが再構築したロボット、記憶中枢がフォーマットされているため、再生するためにジェーンの命で三島財閥に近付く。



アンナ・ウィリアムズ Anna Williams



■ニーナの妹。姉妹で犬猿の仲で知られている。姉のコールドスリープを知り、後を追って自らもコールドスリープに。目覚めた後、姉の変貌に驚き、ボスコノビッチ博士に真相を確かめようとする。

from kaihatsu

「クオリティの低いものは出さないから」というリーダーの言葉に嘘はありませんでした。なかなかOKが出ず、「もうダメかも…」と泣きそうになりながら何度会社で朝を迎えたことか…貴重な経験です。　（高橋）

ニーナ・ウィリアムズ Nina Williams



■合気道をベースにした暗殺拳を使う女アサシン　父親よりその技を伝授される、一八の暗殺を試みるが失敗し、コールドスリープの実験台にされる、19年後、闘神の波動を受けて目覚めるも、記憶を失う。

from kaihatsu

2Pのはいているパンツは、実はサテンのピカピカパンツのつもりです。けしてジーパンではないのです。自分が持っているのと同じのをはかせることができて、ちょっぴり嬉しいです。　（高橋）

ミシェール・チャン Michelle Chang

■三島財閥の工作員を父に、インディアンを母に持つ。インディアンの秘宝のありかを示すペンダントを所持していたことから母がさらわれ、そこから三島財閥に関わりを持つ。ペンダントには闘神の秘密が隠されているらしい。現在ペンダントは義理の娘・ジュリアが持つ



from kaihatsu

モデリングにあたり気を付け、同時に苦労した点は鉄拳2キャラのイメージの再現です。体型や服の色などが微妙に違うだけで別のキャラになってしまいます。リテイクと努力の山からモデルは誕生します。
（川越　玄）

巌竜 Ganryu

■三島財閥の手下。昔最年少で大関に昇格する快挙をなすが、素行の悪さにより横綱昇進できず、ついには角界追放を受け、裏の世界に入る。実はミシェールに惚れている



from kaihatsu

モデリング後テクスチャーを貼った時、思いもかけずピタリとハマり、我ながら驚きました。独特なリアリティが出て周りの評判も良かったです。お気に入りの一品です。
（藤本）

アーマーキング Armor King

■初代キングのライバルにして親友。不治の病をかかえつつヒール（悪役）を演じている。闘神に倒された初代キングの遺志を継ぐため、2代目キングの師匠としてセコンドにつく。



from kaihatsu

設定上キングよりも風格がなければいけないと考えたのですが、タッグで並んだ時、どうしても安っぽくなってしまい、何度もやり直しました。鎧の描き込みが鍵でした。
（藤本）

キング King

■2代目キング。初代キングによって経営されていた孤児院出身。初代キングが闘神によって殺害され、その復讐に燃えている。アーマーキングの教えにより、プロレスラーの技の基礎を習う。



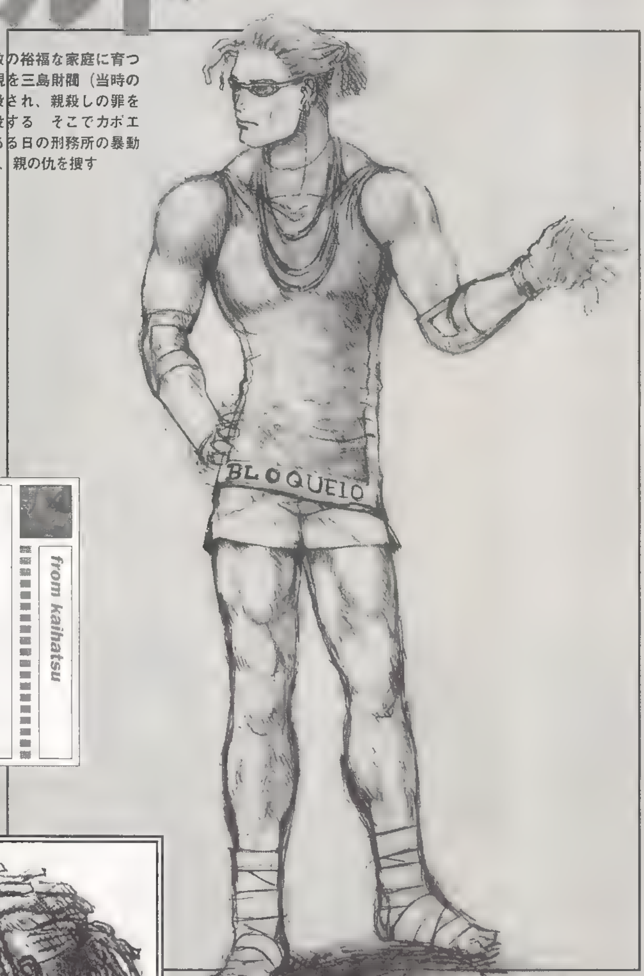
from kaihatsu

「色の浅黒い男の人の体って…人間の筋肉って…こんなに描くの大変なの？」って泣きそうになりながら仕上げた忘れられない奴です。締切最後の最後まで引っ張りました。
（高橋）

エディ・ゴルド Eddy Goldo

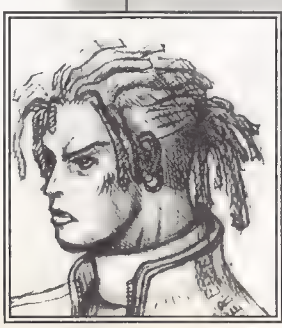


■ブラジルで有数の裕福な家庭に育つが、19歳の年に親を三島財閥（当時の当主は一八）に殺され、親殺しの罪を被り刑務所に服役する　そこでカポエラを習得する。ある日の刑務所の暴動をきっかけに脱走、親の仇を捜す



from kaihatsu

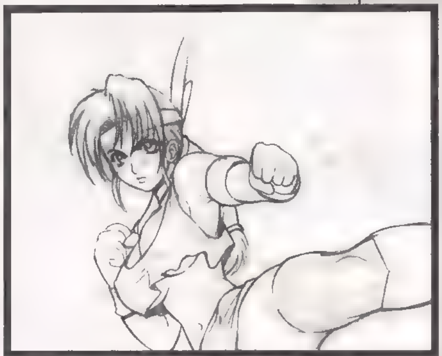
1P・2Pともにシルバーのアクセサリにはとても気を遣いました。どちらも超お気に入りです。
（高橋）





OF IRON FIST TOURNAMENT 3







THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3



Julia Chang

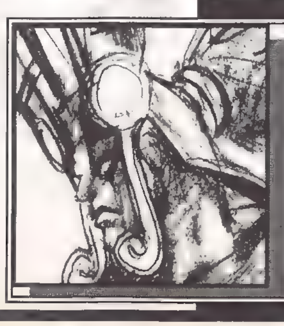
ジュリア チャン

from kaihatsu

色も白くなってしまって今の美白ブームにピッタリ。とてもかわいいミニスカート姿は、我ながら大満足です。（高橋）

■幼子の頃インディオの遺跡に捨てられているのをミシェールにより拾われ、以後親子として育つ。母から心意六合拳・八極拳がベースの各種中国拳法を習う。三島財閥によりさらわれた義母ミシェールを追い日本へ向かう。





オーガ

闘神

■「古代人が残した戦闘兵器」という伝説がインディオに残されているが、真相は不明。より強い魂を求めて、復活後は世界中の格闘家をさらう。ジュリアのペンダントに、その謎の一部が隠されているらしい

スパイカーたちの夏に捧ぐ

SPIKEOUT™ FINAL EDITION

いまだに、熱烈なファンが順番待ちをしてプレイするスパイクアウト。ここに最後のネタを放出しよう。

担当：神保町スパイカーズ（継続中）

欲望の街、神保町…

確認のためにゲーセンに足を運ぶ神保町スパイカーズ。攻略記事が終了しても他の同士と同じよう、まだ活動を続けている。そんな自分たちがその日目にした光景は…
「やはり順番待ちか!!」
「違うゲーセンに行くか」。そして歩いて5分の違うゲーセンへ行くと…
「ここもか！」
「もう一つのゲーセンへ…」
「いや、あそこはベリハ（ベリーハードのこと。普通よりもワンランク高い）。仕方がない、並ぶか…」

毎日がこんなかんじの自分たちは、新たな情報が少しずつ溜まり…今回その欲望を爆発させる。

「ページください!!」

いままで本誌で展開した攻略記事では伝えきれなかった誘導法、または新ネタ。知っているとちょいと得する情報などをまとめてみた。

大半は知っていると思うが、なにか一つでも新情報が見いだせれば幸いである。

新・誘導法 今回のメインディッシュ

いずれも即戦力間違いなしの超有効ネタ。これでクリアもグンと近くなることうけあい。

アストロモール 2-3 下水道

下水道のボス戦では、いままでの攻略だとボス＋ザコ2体をまとめて相手にしなければならなかったが、この誘導法ならボスを完全に孤立化できるぞ。

まずは道中のザコを残り1体にしたら、ゲートに続く曲がり角（A地点）の段差の上まで行き、そこで最後の1体を倒そう。

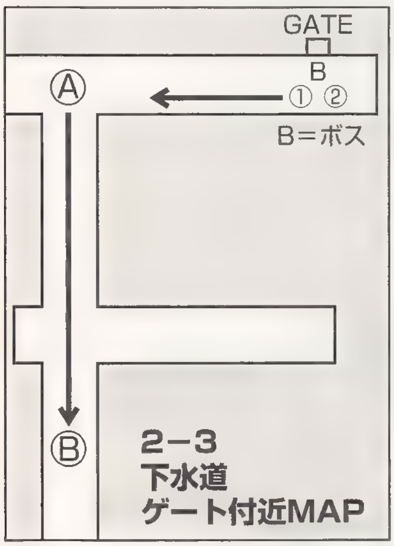
するとボス戦に突入し、目の前に上からザコが1体落下してくるので、こいつをB＋Cで転ばしていく。遅れると攻撃をくらいやすいので、着地に置いておく感じでB＋Cを出していこう。

さて、ここでレーダーマップを見るとわかるが、ザコが2体ゲート付近に出ているはず。B＋Cを当てたら一瞬待って走り出すと（B地点に向かって）、この2体のザコはこちらに走ってくる。

ボスはこの2体のザコよりも少し遅れて出現するので、ギリギリ反応せず、ゲートの前で止まってしまうのだ。走り出すのが遅いとボスも反応してしまうので、慣れないうちはやや早めを意識しよう。これなら最低1体はこちらに向かって来るぞ。

こんな感じでザコを反応させたら、あとはB地点まで引っ張ってきて順次倒すだけ。

ただし、一度に相手にする数が多いので、B＋Cやチャージ LV3をうまく使っていかないとボコボコにされてしまうぞ。また、この面のボス戦は、ボスの体力を半分にするまでタイムが回復しないので、ザコに手間取るとタイムオーバーの危険が若干出てくる。したがって、ボスは気絶連携よりも、技のスキにコンボを叩き込んでいくほうがいいだろう。



シップヤード 3-3（後半）工事現場

今度は多人数用のものを紹介しよう。3−3の工事現場にはあまり行かないかもしれないが、この誘導法はかなりいい感じだぞ。

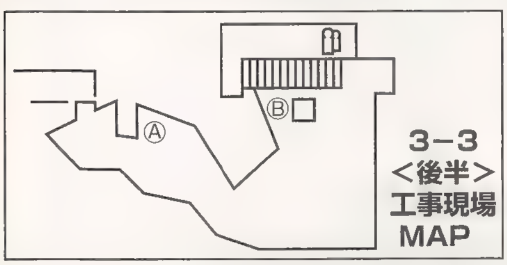
まず、ボス戦に入ったらいままでの攻略同様、階段下に1体ずつ誘い込んでいく。

ボスが1体きたら、そいつを引き連れてスタート地点のほうまで引っ張っていこう。

ここまでくれば、他の敵が来ることはないので、相棒は再び階段下で敵を誘い込んで倒していくことが可能。

地形を見ればわかるが、デッパリがあるので2カ所で各個撃破が可能なわけだ。この面はタイムが結構きつい設定なので、2カ所で同時にボスを相手にしていくほうがタイムオーバーの危険をグンと減らすことができる。

多人数ならばぜひ試してみてほしい。



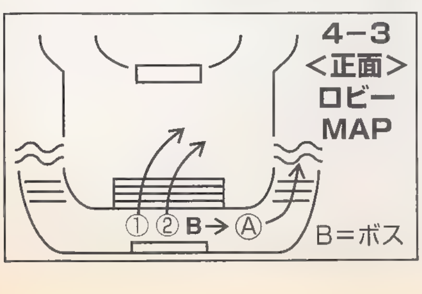
オペラシアター 4-3（正面）ロビー

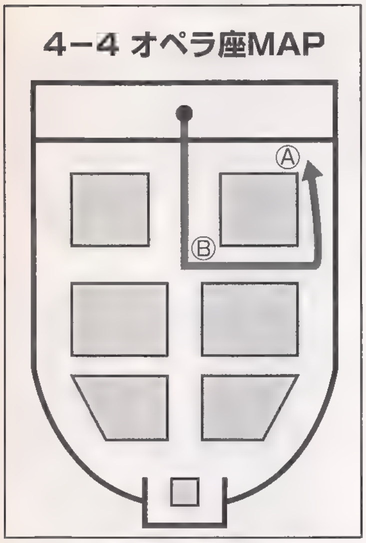
コレも多人数でやると効果的な誘導法だ。先程と同じように、こちらのルートに来るパーティーは少ないが、難易度的には明らかにこちらのほうが楽である。そんな正面ロビーでのボス戦では、ザコとボスを分断できるぞ。

まずは道中最後のザコを倒すときに階段付近を意識して、ボスが出現するときにA地点にて待機する。そして、ボスが出てきてこちらを向いた瞬間、すぐに矢印に沿って2階へ走って引っ張っていこう。

ここはザコよりもボスのほうが早く出現してくるため、ボスを反応させて引っ張っていく頃にはザコは自分と一直線、つまりは階下を走っていくのだ。ボスは2階、ザコは1階という分断ができるわけ。

ちなみに、おとりの人以外はドアから離れていればどこにいてもいい。ボスを相手にするのなら2階へ、ザコを全滅させるのなら1階奥に待機していよう。





オペラシアター 4−4（正面なら）オペラ座

　ついにこの難所にも若干光が見えつつある。個人的に約3分の1～半分の確率でクリアが可能だ。
　さて、何が変化したのかは言わずともわかるだろう。そう、誘導法である。
　まずはいつもどおりに道中のザコを1体残して舞台の上に上がる。いままではここで右に待機しておくのをすすめたが、今回は中央に待機していこう。
　カーテンをあけボス戦になったら、真後ろにダッシュしていき、矢印のように中央の通路を逃げてすぐ曲がり、客席の隅にいく（A地点）。
　A地点まできたらあとを追ってくるのはたいていザコが1～2体、そして青、もしくは黄色のボスである。このとき追ってきたのがボス1体ならば運が良く、2体ならばややきつい、といったかんじだ。
　B地点にいるボスはほとんど反応しないので、A地点でできるだけ粘ればいい。下手にこの隅から逃げると反応して寄ってくることがあるので逆に絶望的になる。

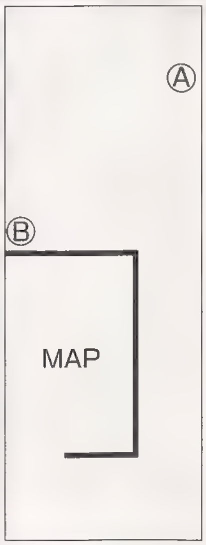
　隅でがんばるには積極的にSP投げを使うのが重要。攻撃をくらってからSPアタックを使うのではなく、ザコを掴んだときにボスが近くにいるようなら迷わずSP投げをしてボスを巻き込むようにしていく。
　このように、ザコの出すSPを含めて6回SP投げをやればボスの1体はかなりのダメージを受けているはずだ。そいつを集中的に狙って倒せばタイムオーバーの危険も少なくなるぞ。隅なのでSP投げの巻き込みダメージが入りやすいし、ボスを舞台の上に1体吹き飛ばせれば時間稼ぎにもなる（2体いたとき）。
　これ以降、ラスボスでSPが欲しいときもあるが、次の面を使わずに抜ければ3つ溜まるので、ここはSPを確実に使い切るほうが安全だ。思い切っていこう。
　これに加えて、ザコの出すアイテムは確実に残しておき、無敵時間を有効利用して掴みにいくのも重要だ。ボスが2体いたときは黄色のほうが体力が少ないので、狙いは黄色にするのがベストだぞ。
　ここまでわかったらあとは慣れるだけ。誘導がうまくいくとかなり楽に抜けられることもあるのであきらめずにがんばろう。

救急箱の謎を解く!!

　なんかあの面の救急箱って出るときと出ないときが…。そんな悩みにお答えすべく、神保町スパイカーズは日夜ゲーセンで調べていた。そしてある事実が浮かび上がる…。
●特定の敵を倒す順番によって決まっていたのだった。
　つまり、出てくるザコを適当に倒していくのではなく、あるザコを最後に倒すように気を付ければ毎回安定してライフザコが出てくるのである。ザコの名前で判断していこう。
　このことを知っているだけでかなり楽になる部分があるのでぜひ覚えて欲しい。

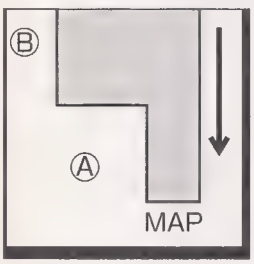
2−6 屋上にて

　シップヤードに続くこの面は、スタート直後のザコを処理すると図のA&Bからザコが出てくる。
　このとき、Bの扉からくる2体のザコのうち黒いTシャツを着た黒人「JACKSON」を残して、他のザコをすべて倒そう。多人数なら羽交い締め状態で、1人用ならチャージLV3などを使うといいぞ。
　最後にJACKSONを倒すと、Bから出てくる黒人が救急箱（大）を出してくれるのだ！



4−1 公園にて

　ここの救急箱はあるとないでは大違い。道中が長く、蓄積ダメージが大きいはず。
　ボス戦に入る手前の曲がり角で、最後のザコラッシュが始まる（図のところ）。まずはA地点に火炎放射器や緑、黒のガスマスクなどがたむろしているだろう。
　この中で、黒のガスマスクの「PANTHER」をこの一団の最後に倒すようにすればB地点からくる黄色（最後に倒すこと）が救急箱だ。気をつけるのは、A地点のザコをある程度倒すとB地点から追加で黒が1体くること。この黒は「BAT」と言う名前でまったく関係ない。この黒も含めて考えるのなら、PANTHERを倒すのは残り2体になったときである。それがA地点の最後と見なされるからだ。少しわかりにくいね。



さらなる知識 細かいことに気を配る

正真正銘の最後は、超小ネタを集めてみた。どれもなかなか使えるぞ。

赤デブにまつわるお話

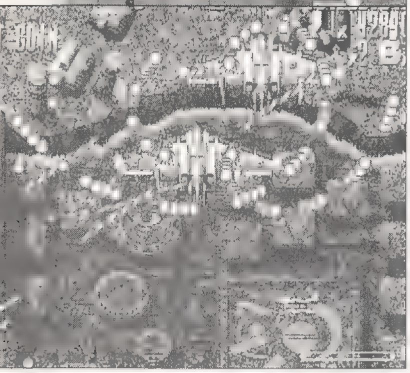
　打撃に対してのけぞらず、デブ系なので投げの制限があり、そして受け身を取るのでジャンプ投げが意味なし。そんなボスクラスのザコ、「赤デブ」の対処を見てみよう。
●2−6（裏）の場合
　ここは必ず倒さないといけないので体力は多くない。
　したがって1人用なら、正面掴みからB×2→羽交い締めまでやったあと、自然に振りほどくのを待つ。そしてすぐに掴むの繰り返しでOK。
　多人数なら1人が正面掴みをしたらすぐに相棒がワンツーを繰り返せばこれだけで倒せる。簡単だね。
●2−3（裏）or4−2
　こちらは無理矢理倒しに行くので体力が多いぞ。
　2−6と同じ方法だと抜けてくることが多いので、ゲート破壊の30秒の間にケリをつけたい。実際には多人数のパターンしかなく、それは2～3人がかりでワンツー連打やBBBCCをひたすら続けるというもの。タイムがギリギリなので1人はゲートの前にて待機すること。

走った、そのとき…

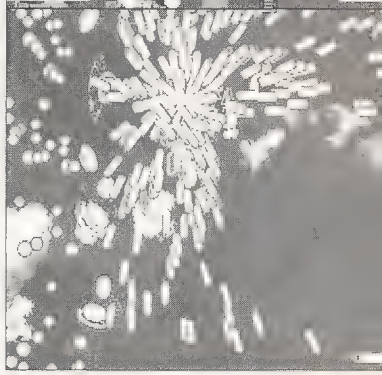
　次はダッシュしたときについて見てみよう。
●ダッシュジャンプ
　なんと意外なことであるが、普通に走るよりもダッシュ大ジャンプのほうが時間あたりの距離が長い。タイムを縮めるため、相棒の救出のために活用しよう。
●ダッシュB+C
　敵の一団に突っ込むとき、ダッシュキックなどで突っ込むと反撃を受けやすい。そこで出てくるのがダッシュしてB+C。多くの敵を転ばせられるこのやり方は、B+Cを出すときにダッシュしている方向と逆にレバーを入れつつB+Cを出すだけ。結構使えるぞ。
●ダッシュジャンプキック
　Sを押しつつ敵から逃げ、敵のダッシュに合わせてバックジャンプキックは、割とメジャーな対処法。
　しかし、これは敵からダッシュで逃げつつ、敵が近くまできたら敵の方向に向かってジャンプキックをするというもの。このあとチャージで拾えるので実用度は高いのだ。試してみてね。
●ダッシュから気絶
　ワンツーのあるスパイクとホワイトはダッシュからすぐに掴みにいきやすいが、テンシン、リンダは返されやすい。そこで、テンシンならダッシュ中にCを押しておいて、B→BBBチャージLV3というのがオススメだ。ワンパンを刻めばチャージLV3が溜まるというわけ。これなら反撃を受けにくいぞ。気絶させてから掴みにいくといい。で、リンダは…何もないのよね…。

攻略はチョットお休み









GIGAWING™

ギガ質問箱SPECIAL

今回は、いったん攻略をお休みして、迷えるギガプレイヤーの質問にお答えしましょう。中には稼ぎに役立つ重要な質問もあるよ。

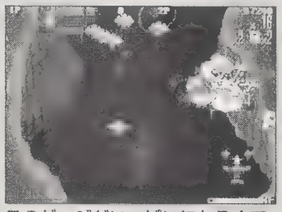
担当：スー

RFの使い方

■Q　ギガウイング初プレイ1面道中にて死亡。リフレクトフォースの使い方が分かりません（泣）。

（福岡県　松尾留美さん）

ギガの基本といえる、リフレクトフォース（以下RF）。これができないと、ギガの面白さも半減以下になる。



このゲージがいっぱいになるまで、ボタンを押しっぱなしにするのだ。

やりかたは非常に簡単。まず、画面下の「ゲージ」に注目。ショットボタンを押しっぱなしにすると、このゲージ内のメーターがグングン上昇していく。そして、ゲージが一杯まで溜まったら、RFを発動。ゲージが一杯になるまで、ショットボタンを押し続けるのだ。

発動までには、若干のタイムラグがあるので「危ない！」と思ったときにはもう遅い。ポイントを覚えよう。



使い終えたあとは一定時間使用不能。自機に光が集まったら、また使える。

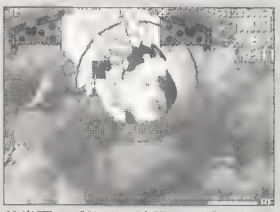
ボスは早く倒すの!?

■Q　面クリア時に各種ボーナスが入りますが、その中にボス戦の残りタイムが加算されるタイムボーナスがありますよね？ということは、ボスはできるだけ早く倒したほうがよいのでは？

（兵庫県　ピグノフ君）

確かに。だけど総合倍率が低かったらどうだろう？全体のスコアを大きく変化させるほどの点数にはならない。

それならば、前半面のボスは時間いっぱいまで倍率アイテム（以下勲章）を稼いで、総合倍率が高い後半面で早く倒せばいい。具体的には、1～3面は勲章を重視して、4面は腕パーツ破壊で稼ぎ、5、6面は速攻で倒して、7面は残りタイムがないのでまた勲章…というのが、最近の対ボス戦のパターンになっている。



前半面のボスは、時間いっぱいまで粘って勲章を稼ぐ。逃がしてもOK。



後半面のボスは、高倍率のタイムボーナスをガッポリ頂く。特に6面。

自機の判定

■Q　この前、ステージ7のストレンジャーまでいっている人を見かけました。その人は稼いでいるためか、あの第3形態の攻撃をボンバーも撃たず、RFのゲージが回復するまで弾と弾の間に入ってかわし、ひたすらその行為を繰り返していました。あの狭い弾の間隔に入れるなんて…。自機の当たり判定はそんなに小さいもんなんでしょうか？

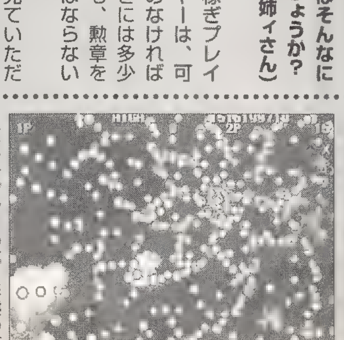
（千葉県　まさ姉ィさん）

ギガウイングで稼ぎプレイをしているプレイヤーは、可能な限り勲章を集めなければならないので、ときには多少の危険を伴ってでも、勲章を取りにいかなければならない場面がよくある。

左のイラストを見ていただければわかるように、各機体の当たり判定は非常に小さく、だいたいコクピットのキャノピー（風防）部分ほどの大きさになっている。

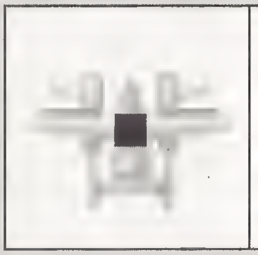
この大きさがつかめてさえいれば、ステージ7の第3形態の攻撃を回避することはそれほど難しいことではないかもしれないぞ。

ただ、カーマインやヴィーダシュタントは速度が速いので、あの狭い弾の間での微調整がかなり難しかったりするのだが、ボンバー1発の点数がすごいので使うワケには…。

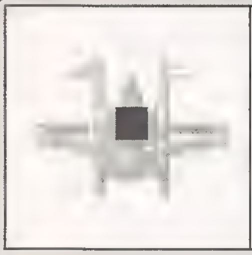


ストレンジャーの第3形態の攻撃も、この判定ならかわせる!?

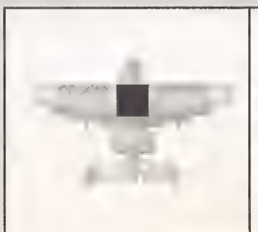
ヴィーダシュタント



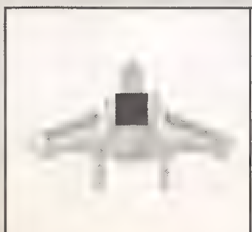
雷迅



カーマイン



ポーチカ



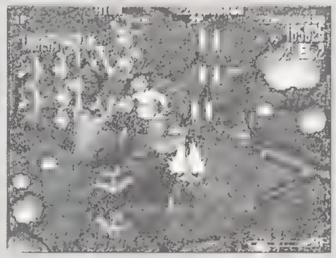
キャラ回し

■Q　溶岩ステージでストレンジャーを倒したあと、＋5勲章を出す戦闘機がたくさん出ますが、プレイする度にその戦闘機の数が違うのはなぜ？
（栃木県　超鉄ブロッキンガー君）

■Q　線路ステージのエレベーター砲台のところで、画面の一番上に張り付いてショットを撃ち、離れない人を見かけたのですが、あれはなんのためなんでしょう？
（東京都　安生一也君）

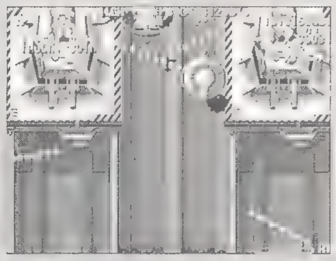
ギガに限らず、シューティングゲームにおいて、ある一定エリア内で敵を可能な限り早く倒し、出現効率を高めて稼いでいくことを「キャラ回し」という。

この2つはその「キャラ回し」と関係しており、ストレンジャー撃墜後の戦闘機は、ストレンジャーを倒す時間によっても出現数が変化する。しかし、できるだけ早く編隊を全滅すれば、次の編隊が早く出現するのだ。



この戦闘機編隊は、ストレンジャーを倒す時間でも数が変化する。

また、線路ステージのエレベーター砲台のエリアでは、空中戦車が2列になって攻撃してくるが、これを画面上に張り付いて次々と破壊すると、＋10勲章をより多く回収することができるぞ。ただし砲台の弾に当たらないようRFの使いどころを覚え、ガッポリいただこう。



前に出すぎると、壊す前に体当たりしてしまうので注意。

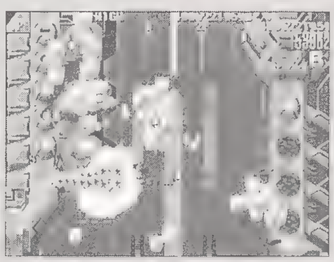
1面の総合倍率

■Q　風の噂で1面終了時の総合倍率が700万倍を超えるって聞いたんだけど、ホント!?ボクはまだ、最高で400万倍ぐらいなんだけど…。
（福岡県　飛行戦隊ストレンジャー君）

うーん。どの機体のことをいっているのかな？確かにカーマインなら、出る数字ではある。ほかの機体ではどれぐらい出るのかちょっとわからないのだが…。

カーマインで1面700万倍を出すには、たくさんのことを覚えなければならない。敵の出現パターンはもちろん、RFの使いどころにしても、タイミングがズレるとその後に影響したり、このあとで説明する「キャラオーバー」をさせないように勲章を回収したり」と、かなりの努力が必要とされる。

しかし、ギガウイングの面白さは「稼ぎ」にあるといっても過言ではないので、色々研究し、自分の限界に挑戦してみてはいかがかな？



すべては勲章の回収ルートにかかっている。しかも細かい。

総合倍率カンスト!?

■Q　226号のハイスコア・クローズアップに「4999万倍でカンストする」と書いてありますが、本当ですか？どうやったらそんなコトできるんですか!?
（長野県　としろー君）

これは本当。正確には、×4999万9999倍でカウンターストップする。とにかく、勲章の回収パターンがすべてとしかいいようがない。出すことは可能だが、ステージ7でやっと…という感じ。全国トップの方は、どのへんで出しているのかな？（ちなみに、カンスト後に勲章を回収しても、それ以上内部的には加算されない）

ボンバーのさらなる効果

■Q　ボンバーを撃ったあと、ザコ、ボスを問わず、敵が柔らかくなっているのような気がするのですが。気のせい!?
（神奈川県　モヴプ君）

ボンバーを使うと、ゲーム内部での難度が低下するので、敵の耐久力が落ち、敵を早く倒すことが可能。また、この効果は次のステージでも持続するのだ。

一時期、この現象を利用して、ボスの耐久力を落としてタイムボーナスを稼ぐ方法（特にステージ6）があったが、全体的な総合倍率の上昇により、1発あたりのボンバーボーナスのほうが高くなってしまったので、最近では使われていない。

しかし、稼ぎプレイをしていないプレイヤーの方は、緊急回避ではなく、ボンバーを早めに使っておいて、難度を下げ、敵の耐久値を落とせば、比較的楽にクリアできるようになる。全部で使えるボンバーの数は16発。そう考えると無敵では!?。



長期戦になるステージ6では、ボンバーの効果が高くなるぞ。

キャラオーバーとは!?

■Q　226号の本誌に「キャラオーバー」というのがありますが、これは何でしょう？キャラオーバーさせないと、なぜ勲章が多くなるんですか？教えて！
（東京都　ノビワン君）

「キャラオーバー」とは、一画面上で表示可能な数の限界を超えると、基板が処理できなくなり、その状態が保たれている間は、本来次に出現するものが画面上に出られなくなってしまう状態を指す。

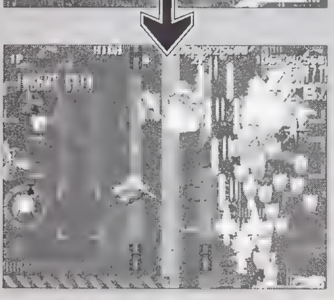
ギガで例えるならば、敵弾をRFで反射させて勲章に変化させたときに、あまりにその数が多いと、この「キャラオーバー」が起こる。キャラオーバーが起こっていても、反射弾によるダメージだけは入るので、表示されない勲章の分がムダになるのだ。

そうしないためには、ある程度まとまった弾の固まりを反射したら、反射弾が勲章に変化するポイントまで移動し、変化すると同時に勲章を回収する必要がある。

例えば、渓谷ステージの中型機は、弾の固まりを反射したと同時に中型機に特攻し、中型機の少し上で跳ね返った勲章を回収して、破壊された中型機の勲章を下がりながら回収。こうすれば、キャラオーバーを最小限にとどめることができ、結果、倍率アップにつながるというわけだ。



まずは、反射して上に上がった勲章を先に回収してから、



壊れた中型機から出る勲章を、下がりながら回収する。

まだまだ募集!!

稼ぎだけでなく、基本的なものなど、比較的目立つ質問にお答えしたわけだが、いかがだったかな？「この面のここがわからない」とか、「ここが難しくてクリアできない」など、どんな質問でも構わないので、この「ギガ質問箱」まで送ってちょうだいね。

あて先は、
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社
ゲーメスト編集部
「ギガ質問箱」係
まで。

さて、次回は稼ぎ攻略に戻って、いよいよステージ5（前半）に突入する予定。お楽しみに！

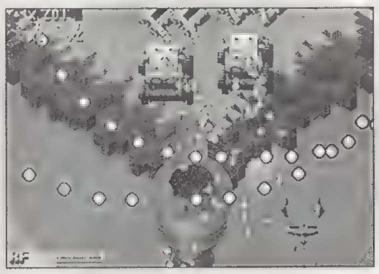
次ページ「チャレンジ・ザ・ハイスコアTOP100」第2回集計結果発表へ急げ！

31位以下のスコアについて

順位	スコア	スコアネーム	機体名	店舗名
31	110兆0295億0010万0460点	C.M㊙	カーマイン	Game in Loft（静岡）
32	109兆6080億4906万3690点	S.T	カーマイン	ゲームプラザミッキー（東京）
33	106兆7836億4140万7650点	ALF	ヴィータシュタント	アミューズメントスペース201（愛知）
34	106兆7592億0943万5910点	ISO	カーマイン	プレイシティ中央町店（鹿児島）
35	105兆6415億4069万0090点	YOUW	ポーチカ	チルコポルト新越谷店（埼玉）
36	99兆7048億9241万4420点	D.K	カーマイン	(有)安佐エース（栃木）
37	98兆5854億0250万5100点	ひろみ	ヴィーダシュタント	バトルアレイ五反田店（東京）
38	96兆1041億5666万9500点	RIM	ポーチカ	ゲームナイスデイ佐賀南部バイパス店（佐賀）
39	93兆3956億2491万2190点	TKM	雷迅	ホワイトハウス赤松店（佐賀）
40	90兆3854億3150万7430点	SINR	カーマイン	ビーエルシー大久保店（千葉）
41	88兆6324億9145万5920点	ミヤムン	ポーチカ	ゲームプラザ白山（熊本）
42	87兆8818億6128万9780点	WIN	カーマイン	ゲームプラザピエロ（茨城）
43	83兆6643億7053万0500点	. INA	ポーチカ	プレジデント（福岡）
44	82兆5684億7989万1030点	DUO	ヴィーダシュタント	ゲームスポット・フォーカス（大分）
45	75兆2090億4387万9466点	LED	ヴィーダシュタント	ゲームプラザミッキー（東京）
46	69兆0556億6854万1860点	A.K	ヴィーダシュタント	アミューズメントプレイスアピナ上越店（新潟）
47	68兆6197億5815万7700点	TAK	ポーチカ	ミラクル沼津（静岡）
48	65兆0816億7133万0790点	ぶらんき	ヴィーダシュタント	ゲームキャビン（愛知）
49	62兆2639億9516万9170点	DEC	ポーチカ	神戸トロフィー（兵庫）
50	61兆5659億4525万3570点	AKD	カーマイン	マック倉敷店（岡山県）
51	58兆4756億1219万5280点	馬場武士	ヴィーダシュタント	ニッケルシティ三条店（新潟）
52	57兆8307億5646万6490点	T.N	カーマイン	シーサイドリゾートアミューズメントパーク（栃木）
53	54兆0042億4037万3560点	JAA	カーマイン	マイカルクリエイトα21登別店（北海道）
54	53兆2889億1824万7240点	——	カーマイン	上福岡プレイランドカーニバル（埼玉）
55	53兆1089億0311万2790点	エモケン	カーマイン	ギャレッソ所沢店（埼玉）
56	47兆5796億2144万4710点	AHO2	カーマイン	サンゲームス八代店（熊本）
57	47兆1098億9145万4560点	N.S	ポーチカ	ジョイシティー西尾店（愛知）
58	46兆6202億5354万1230点	CHP!	雷迅	GAME&KARAOKE WAO（北海道）
59	45兆5150億6659万6990点	ティセ命	雷迅	アミューズメントグラフィティ茶屋町（大阪）
60	45兆2402億3713万9650点	RYO	カーマイン	ゲームコンドル駒形本店（静岡）
61	44兆5599億8550万6990点	KOS	雷迅	バル（山梨）
62	43兆2632億2255万3300点	T·K	ポーチカ	アミューズメントパークZWX南浦和店（埼玉）
63	18兆3211億5907万4340点	TMN	ポーチカ	GAME BOSS（神奈川）
64	12兆8982億7904万3020点	Y.N	ヴィーダシュタント	ゲームハウスピットイン（愛知）
65	4兆9380億0455万0820点	EIA	カーマイン	ダイエーランド（福島）

※30位のT.N氏と、52位のT.N氏は別人です。
※前回の結果発表で、62位のT.N氏の機体が「0」に表記されていましたが、本当はカーマインです。
この件に関しまして、T.N氏に多大なるご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫び申し上げます。（集計担当：山下）

第二回講評



2回目の集計となる今回ですが、応募者数は前回より20名少なく、合計65名となりました。

今回も応募者全員の名前が掲載されているわけですが、人数が減ったとはいえ、上位陣の戦いは前にも増して伯仲しています。

埼玉のNANA氏が219兆を叩き出し、今回見事トップとなりました。彼は前回197兆で惜しくも2位でしたが、そのときのスコアネームは「20兆落」。今回は晴れて、約20兆を上乗せした形でのランクインとなりました。

とはいえ、2位のYMN♣氏（千葉）、3位のT.S氏（神奈川）も僅差でトップに迫る勢いです。この2名はともにヴィーダシュタント。サブショットは少々クセがあるものの非常に高威力。スピードもそこそこ速いこの機体は、少数ながら、全体の半数を超えるカーマインを脅かす存在になっています。

上位の方々は、ボムを6面ボスで１発使っている人が多いようですが、今回トップのNANA氏は、それを「妥協して使った」と表現しています。ノーボムのほうがあるいは高いのでしょうか？

他に上位陣で差がついている理由は、おそらく道中のパターンの違いによるものと思われます。特に弾数が多く、面自体も長い5面道中のパターンは大きな差になって現れます。もちろんそこまでの積み重ねも重要ですが…。

最終的には、ランダムである列車面の車両の動き、そして4ボスのパターン化が命運を分けることになっていくかもしれません。

雷迅、ポーチカの2機体は前回同様人数が少なめになっています。全体比率としては雷迅が9%、ポーチカが18%ほどです。それぞれ1位のSYU！氏（東京）、K・K氏（千葉）を初めとする、この2機体の愛好者、そしてスコアに自信がない人も、オリジナル認定証（全4種）目指してどしどし応募してほしいと思います（ただし、この号の発売時点で、締め切りまであと1日しかないですが…）。

最終回となる次回発表は9月30日号（8月30日発売号）です。スコアはここからどれだけ伸びるか？そして「カーマイン→ヴィーダシュタント→ポーチカ→雷迅」は塗り替えられるのか？最終結果発表を乞うご期待！　　（C・LAN）

第2回目集計結果 上位陣のデータ

常人では想像もつかないほどのスコアをたたき出している上位プレイヤー陣10名のデータを、ここで拝見してみよう。果たしてキミはついていけるかな？

■1位　NANA氏
219兆5430億1064万1880点（カーマイン）
- ●連射機能…有り
- ●クリア時残ボム数…6
- ●クリア時残機数…2
- ●コメント…4面クリア時、48.5兆、倍率2920万。5面ボスが最近よく回ります。6面ボスも、ボムを使って妥協です。

■2位　YMN♣氏
218兆9026億3611万0180点（ヴィーダシュタント）
- ●連射機能…有り
- ●クリア時残ボム数…6
- ●クリア時残機数…1
- ●コメント…2P側使用です。

■3位　T.S氏
215兆4839億4943万9190点（ヴィーダシュタント）
- ●連射機能…なし
- ●クリア時残ボム数…7
- ●クリア時残機数…2
- ●コメント…ノーコメント

■4位　ACE氏
208兆9926億9465万5890点（カーマイン）
- ●連射機能…なし
- ●クリア時残ボム数…6
- ●クリア時残機数…2
- ●コメント…2P側使用、列車面＋1690、列車の神様に祈るべし。1面と2面のスコアで8割方決まってしまう。2面倍率1300万。210兆で限界か？

■5位　O.Z氏
202兆4345億1478万6640点（カーマイン）
- ●連射機能…なし
- ●クリア時残ボム数…7
- ●クリア時残機数…2
- ●コメント…2面の列車と4面ボス、この2大ランダム地帯次第。あとは6面ボスをいかに早く倒せるかにつきます。



CAPCOM® + GAMEST PRESENTS

GIGAWING™

チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100

第2回集計結果発表

平成11年6月11日締め切り分

新型スコアキャンペーン企画「ギガウイング チャレンジ・ザ・ハイスコアTOP100」も、いよいよ2回目。今回も、1位のスコアが全一を達成するも、参加者が100人埋まらず…。次回こそは、絶対にベスト100を達成したいところ。

1 219兆5430億1064万1880点 NANA カーマイン
GAME INN SAM 蕨東口店（埼玉）

2 218兆9026億3611万0180点 YMN♣ ヴィーダシュタント
ゲームセンターB1（千葉）

3 215兆4839億4943万9190点 T.S ヴィーダシュタント
マッドマウスPART-Ⅱ（神奈川）

4	208兆9926億9465万5890点	ACE	カーマイン	朱洸松江店ゲームコーナー（和歌山）
5	202兆4345億1478万6640点	O.Z	カーマイン	ゲームスクエアゴジラ（滋賀）
6	189兆3277億5680万5030点	K・K	ポーチカ	ゲームセンターB1（千葉）
7	184兆3878億4251万6600点	HDS	カーマイン	ロッキーワールド仙台店（宮城）
8	182兆7080億7826万1950点	MIR	カーマイン	カプコサーカス（新潟）
9	174兆8524億5088万5130点	S・H	カーマイン	アミューズメントクラブ浦和（埼玉）
10	163兆2566億7112万0740点	AOM	カーマイン	アミューズメントパークNASA（長野）

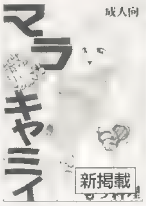
11	159兆0422億4534万2610点	㊈H.K	カーマイン	アミューズメントスペースマック黒崎店（福岡）
12	156兆8293億9953万3990点	N.S	カーマイン	ゲームビンゴ（千葉）
13	154兆8377億2892万1900点	SYU!	雷迅	G'-Model神保町店（東京）
14	152兆3821億1247万7240点	ATS	カーマイン	石岡ヒルストン（茨城）
15	146兆8417億9164万1870点	K.W!	カーマイン	サンテック石川橋店（愛知）
16	144兆3222億7127万4270点	TON	ヴィーダシュタント	コスモワールド（茨城）
17	140兆7907億4815万8590点	TOK	カーマイン	プラサカプコン座間店（神奈川）
18	140兆6500億0071万6060点	SSM	ポーチカ	ロッキーワールド仙台店（宮城）
19	139兆9111億2336万6650点	BEA	カーマイン	アミューズメントエース（千葉）
20	136兆5664億2548万7170点	GOR	カーマイン	セガワールドアルカス（東京）
21	135兆9121億5900万1510点	YAS	ヴィーダシュタント	アレックス（埼玉）
22	133兆3032億1489万3030点	SPS	雷迅	デジャ・ヴー宇多津店（香川）
23	132兆1315億7357万6840点	GSX4	ポーチカ	GAME'S DRAGON（京都）
24	132兆0722億3003万3360点	KDM	ヴィーダシュタント	ネオポリス岩国店（山口）
25	125兆3286億0873万1880点	LPAZ	カーマイン	ゲームセンタードリム（宮城）
26	125兆1342億3845万9350点	7YUU	カーマイン	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
27	122兆3907億1871万6610点	S.I	カーマイン	ホワイトハウス赤松店（佐賀）
28	121兆5902億3217万8310点	!Z!	カーマイン	ALPHA STATION（東京）
29	120兆7049億0613万2110点	AOI	カーマイン	プラサカプコン札幌店（北海道）
30	113兆1724億1089万4970点	T.N	カーマイン	ゲームプラザブレイン（北海道）

ADULT 18禁


新掲載
●真巫女
No 13603 価格¥800
■40P ★すたじお桜っちEIJI、桶上いたる。2人の作家さんの巫女イラスト満載


●loop'n MOVE.
No.13221 価格¥1,400
■92P ★PSYCHODELICIOUS
秋葉凪樹先生ら多彩な執筆陣のメイド本。ファンお勧め

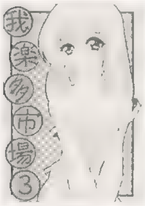

新掲載
●SPECIAL PUNCHER
No.13554 価格¥400
■20P ★犯罪天国
絡みのHさがたまらない、ハセイアガナさんのJ学園本


新掲載
●マラ嬢キャミィ
No.12196 価格¥700
■34P ★もつ料理
ユーニ達に襲われるキャミィ。だが、逆に返り討ちに。


●SAKURA&FRIENDS QUINCEJAM
No.13088 価格¥950
■48P ★彩画堂
顔や後ろの穴と濃厚なHの数々。大満足の一冊です！


●桃とカルピス
No.13216 価格¥800
■46P ★
E本田やキ○ミィ相手にユ○リ、ユ○ニが淫らに迫る


新掲載
●SP01
No.13567 価格¥1,100
■48P ★テールofニヤリー
響子、マ○ュア等がはめられまわされる強烈な一本！


●我楽多市場3
No.13007 価格¥800
■34P ★つぶあん同盟
影崎夕那先生のイラスト満載。ボツ漫画も有りとお得！


再掲載
●BIT FIGHTER 2
No.12404 価格¥1,250
■62P ★吉崎観音社
戦う少女達を襲う無惨な運命。吉崎観音先生の好評作

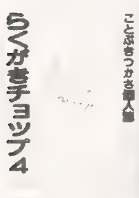

●ART OF JUBAKUREI JOO 2
No.11642 価格¥700
■32P ★スタジオアンテロス
桂明魔夜さんのイラスト集。ノンハイアネタが色々載っています


●PT Deadly Alive
No.13087 価格¥800
■28P ★bolze
ntさんの魅力的&ハートエッチな逸品　是非どうぞ！


●SHAFFLE
No.13090 価格¥1,100
■140P ★なんでも本舗
縛り、無理やりなどなんでもあり！総140Pにエロ満載！


●爆撃モンキース
No.12919 価格¥1,100
■148P ★爆撃モンキース
犬神尚雪先生総集編　秀麗な少女達を堪能できる逸品


新掲載
●舞ちゃん官能写真集 2
No.13550 価格¥800
■48P ★WHITE ELEPHANT
れ、嬲られていく不知火舞


●らくがきチョップ 4
No.8954 価格¥1,100
■56P ★寿ちょっぷ
寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載


●69 STORMTROOPERS OF DEATH
No.11678 価格¥1,500
■66P ★ハイテンション・JAPAN
ファン必読！士貴智志先生のオリジナル作。遂に完結！


新掲載
●Fairy Shape
No.13034 価格¥1,100
■64P ★弾丸伝説
品。Hはきっちり見せます！


●U.R.C MANIAX SAKURA WARS総集編
No.13145 価格¥1,600
■244P ★U.R.C
す！このボリュームは最高


●SAKURA SECOND
No.12857 価格¥700
■34P ★スタジオシルフ
すみれのH＋パロがメインです。マンガオンリー。


●プリクラのないしょ
No.13275 価格¥700
■36P ★スタジオ・ワラビー
手に…Hいっぱいプリ○ラ本


新掲載
●ETERNAL IDOL
No.13608 価格¥800
■40P ★ティエ・ブエ房
PSの名作、久遠の絆をネタに笑いとHでつづった力作！

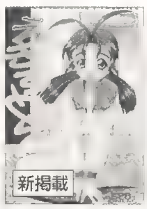

新掲載
●SHOOT IT
No 13494 価格¥1,600
■100P ★ストライク・スリー
小畑健、にわのまこと等のプロ集団が特撮漫画を描く


●ウァイス[FIXED]
No.11866 価格¥1,300
■92P ★PHANTOM×MAMA
特にヴァ○スファン必見！の土屋杏子先生イラスト集


●LOVE SEXY
No 13503 価格¥1,000
■48P ★パープルリボン
こみパの千紗のおねだりシーンは満点です


●お前の秘密を知っている
No 13135 価格¥900
■40P ★TRAP
浦乃まみ先生のお色気満点こ○パ本。お楽しみ沢山！


●制服王4
No 12880 価格¥800
■44P ★Digital Lover
リーのメイド本！オススメ


新掲載
●えきすとら
No 13610 価格¥1,200
■88P ★うなぎのぼり
風呂で、プールで…特に理緒、智子のファンは必見！


●INCEST
No 13510 価格¥700
■24P ★流石堂
兄妹の柵は高くて…特に乃絵美ファンにお勧めな一冊


新掲載
●Anagopie CG Collection ver 2
No 13397 価格¥600
★WalnutShop
微乳好き推奨の可憐な美少女CG集。細い肢体が堪らない


新掲載
●ぱすてるたいむ2
No 13420 価格¥600
★ペンギン堂
Pi○キャロやナチュ○ルのキャラ達などを詰め込んだ可愛らしいCG集


●loose!
No.13192 価格¥900
■52P ★クローハルワン
Pia○ャロやナチュ○ルのキャラがハードに犯されます


●Active Heart
No.13259 価格¥950
■52P ★ほかほか書店
ONEの川名みさきさんが大好きな人に送る一冊です


●ALISA EDITION
No 13320 価格¥1 000
■48P ★KAMINENDO CORPORATION
我慢の限界を超えたボロンがアリサを強襲！


●Natural COMPLETE ALBUM
No 12846 価格¥800
■94P ★bimota
たもりただち先生が原画中心にラフや設定を載せてます


新掲載
●電脳鈴猫絵巻
No 13552 価格¥900
■40P ★RED RIBBON REVENGER
でしこのあられもない姿をビデオに撮ろうとゲマは…

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

緊急告知 全店スタンプラリー実施!!8/7〜17

コミケの後はやっぱり「とら」だね！今年もやります！スタンプラリー！開催期間中に弊社店舗全店をまわって頂きましてスタンプを集めて頂いた方に豪華プレゼントを御用意！プレゼントの詳細はただ今企画中ですが、イラストはスタジオR（リテイク）の小林正知さんです。詳しくはWEBまたは店舗にて告知致します。（次回広告にても告知予定です！）

7/17発売予定 夏のコミックマーケットカタログ予約受付中！

番号 13199
価格 ¥2100(税込)
送料 【代引】¥800〜¥1000 【為替】¥600（何冊でも送料は変わりません）

●作品名 ■ページ数 ★サークル名



再掲載
●虎の穴オリジナルテレフォンカード4 中平正彦
No.11038 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
虎の穴テレカ第4弾は中平正彦先生！お買い逃しなく

再掲載
●虎の穴オリジナルテレフォンカード5 Bたろう
No.10682 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
今度の虎娘テレカはBたろう先生。ファン必携の品です

再掲載
●虎の穴オリジナルテレフォンカード6 兼処敬士
No.11048 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
恒例虎娘テレカ。12月は大活躍中の兼処敬士先生です！

新掲載
●虎の穴オリジナルテレフォンカード7 秋葉凪樹
No.11318 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
秋葉凪樹先生による虎娘！当社限定品ですのでお早めに

●虎の穴オリジナルテレカ8「LAZY CLUB」
No.12199 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
LAZY CLUB先生オリジナルテレカ。売り切れる前に是非

●虎の穴オリジナルテレカ9「真神智之」
No.12426 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
真神智之先生の虎テレカです。ファンなら是非お手元に

●虎の穴オリジナルテレカ10「みうらたけひろ」
No.12654 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
ファンなら買い！みうらたけひろ先生イラスト虎テレカ

●虎の穴オリジナルテレカ11「西安」
No.12811 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
西安先生のオリジナルイラストテレカ。お買い逃しなく

●あすか120%NG
No.13061 価格¥500
■32P ★華龍堂
しらゆき将士郎さんのあ○か120%のイラストがたっぷり



●FAN3
No.13410 価格¥800
■32P ★COPY CAT CRIME
キャミィのシリアス調なストZ○RO3が見たい方へ送る

●STAND
No.13184 価格¥700
■36P ★めたもるふぉーぜ
シャドルー時代のキャミィを魅力的に描く逸品です

●ASAMIYA ATHENA The Complete
No.12793 価格¥800
■56P ★コアラマシン
ア○ナファンの為のア○ナ本。見所もギャグ等いっぱい

●ゼ○ダの伝説・王子さまとマ○タ○さん
No.12660 価格¥600
■36P ★本の島
変な漫画ですがゼ○ダをプレイした人はぜひ見てね

●炎 追憶の楽園-
No.13030 価格¥800
■40P ★帝国倶楽部
オールキャラ出演。どの娘のギャグも冴える火○子伝本

再掲載
●桜花円舞曲・其の伍
No.12151 価格¥700
■44P ★帝国倶楽部
サクラ大戦2オールキャラ本!!花組＆薔薇組大活躍

新掲載
●七瀬優 ～歳月をへて～
No.13547 価格¥1,100
■72P ★MEGA-MIX
旅先での様々な思い出。そして…七瀬優ファンお勧め！

再掲載
●感傷逃避行
No.12617 価格¥800
■32P ★薄荷屋
逢いたい…ほ○か、え○るの想いを篁見唯子さんが描く

●朱い絆
No.13167 価格¥800
■52P ★あるまくらぶ
二人を繋ぐ赤い糸は。ギャグ有りシリアス有りの秀作



新掲載
●White Key
No 13626 価格¥900
■42P ★琴村屋
原作の魅力満点！ファンなら笑えるk nonギャグ集です

●Welcoming Morning
No.13318 価格¥700
■32P ★琴村屋
〇NEの妙なノリが可笑しい一冊。カ○ンもあり。

新掲載
●ONEの本 1・2・3
No 12735 価格¥1,000
■60P ★あとりえ雅
コピー誌の再録ラフ本ですが愛はこもってます!!

●リーフファイト1999
No.13146 価格¥700
■48P ★隆山温泉旅館組合
リーフキャラによる、ギャグ短編集！

●梓風
No.12862 価格¥600
■36P ★隆山温泉旅館組合
梓者による梓者のための梓マンガ、ついに登場！

●悪・メカ FIGHT
No 13239 価格¥1,200
■60P ★怪奇日蝕
LFCGファンにオススメ、シールもついてお得な一冊。

●HEART SEASON
No.12950 価格¥750
■36P ★さるときじ文庫
髪を切るあ り 転勤する志保。名場面をみせます

●みつめてYour Heart
No.13293 価格¥700
■50P ★TFC企画とゆかいな仲間たち
絢爛な作家陣のギャグがふんだん。特典テレカ特集も有

再掲載
●窓の中のお茶会～春はち…
No 12912 価格¥1,500
■108P ★あとりえ雅
パソケ キャラてんこもりのオールギャグ本です!!



新掲載
●私がいる
No.13609 価格¥600
■28P ★たつまき皇帝
あかりと智子のホッとする一場面を描いた本です

●La Panchi
No.13165 価格¥700
■44P ★うなぎのぼり
ロリからアダルトまで色々載っています

再掲載
●A DAY WITH YOU 4
No.11636 価格¥700
■52P ★酸化防止剤
真奈美や乃絵美の魅力を伝えます。つかさFCの紹介も

●カクテル・パーティー
No.13112 価格¥800
■28P ★PEACH-PIT
乃絵美やともみのギャグやシリアス。F&Cファンお勧め

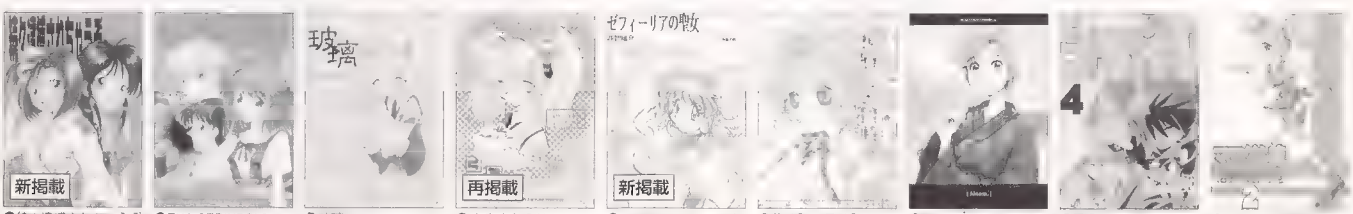
●ぴあぴあへようこそ
No.12924 価格¥700
■32P ★うにいくら丼
潤君ファン必見のギャグの数々。これはお得です！

新掲載
●"La,La La LOVE SONGII"
No.13746 価格¥600
■28P ★帝国倶楽部
可愛く魅力的につかさ、潤を描く。ファンお勧めです

再掲載
●M DN GHT GAMES Sa on 2
No.11735 価格¥850
■52P ★吉崎観音社
豪華作家陣が懐かしい名作達を紹介。是非御覧下さい

●BLACK/MATRIX
No.11865 価格¥1,300
■48P ★PHANTOM×MAMA
原画を手がけた土屋杏子先生のBLA○K/MATRIX原画集

再掲載
●チャイルドプラネット
No.12233 価格¥950
■44P ★あつあつCOOK
キャンプをするゴン達一行だが…原作のノリ十分な作品



新掲載
●続々逮捕されちゃうぞ
No 13734 価格¥1,050
■36P ★アノブリケ
美幸×中嶋のクリスマスなど、とても楽しい一冊です

●EVA STRIKES! 9
No.13422 価格¥650
■28P ★SNOW WOLF L ~elle~
恋に悩む少年少女。明るいノリの学園ものエヴァです

●玻璃
No 13179 価格¥800
■32P ★薄荷屋
ルリ こりをたっぷり堪能できます お楽しみください

再掲載
●くろくらるり
No 12486 価格¥800
■40P ★プレプリマ
ナ〇シコファンへお勧めの須田さぎりさんの再録集です

新掲載
●[illegible]
No 12801 価格¥950
■84P ★ダークゾーン
リナ達の時代より千年前の赤き龍神の騎士の物語

●花時計・日時計
No 12970 価格¥500
■20P ★す茶らか本舗
大好きな人へ想いを伝えたい…さ〇ら、知世を描く力作

●b.oom
No 13226 価格¥700
■32P ★PEACEVILLE
ファンにオススメ、ふんわり雰囲気に酔う一冊です

●習慣シースヒオン4 LaLa
No.13223 価格¥1,000
■44P ★90分¥15,000
宇奈無さんのハイテンションギャグが冴える一冊！

●ママクル徒 活動報告書控2
No 11772 価格¥700
■38P ★ママグル徒
高雄右京先生の活動の軌跡をイラストでたっぷり堪能！

同人誌・同人ソフト・ビデオガレージキット大募集!!

まず！見本誌、見本品を御送りください。

委託販売お取り扱い方式には「委託」と「買切」がございます。
詳細に関しましては右記にお問合せ下さい。折り返し資料をご送付致します。

事務所：〒101-0021
千代田区外神田3-10-12日加石油ビル3F （有）虎の穴 同人担当宛
TEL03-5256-2882 FAX03-5256-2881
dojin@toranoana.co.jp http:www.toranoana.co.jp/dojin/circle/index.html

何か解らないことがありましたら担当までドシドシお問い合わせください！初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
（注）当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。

FAX専用注文書（代引・後払い）

※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）	性別（1男 2女）	生年月日（西暦 年 月 日）
郵便番号		ご住所（ふりがな） 都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F
株式会社　新声社
読者サービス部　行

101-8791 010

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

枚数　枚中　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX　市外局番　局番　番号

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主					
お名前	ふりがな　㊞	電話番号	市外局番　局番　番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦　年　月　日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県		

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料　円（手数料　円）		
ご注意…代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額　円		

(ご注文商品)

保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

続タイムアタックランキングバトル開催決定！

BATTLE GEAR™

大好評につき、延長決定！さらなる高みを目指せ！

続タイムアタックランキングバトル参加方法

***ルール**

①隠しコース（超初級、弩級、超弩級）のタイムアタックモードでの、コース別／クラス別、1位～5位のタイムのみランキング集計対象とします

②集計方法は、前回まで地区別（計4地区）で集計していましたが、今回はこれを廃止。①コース別（超初級、弩級、超弩級）、②クラス別（A、B、C）のみで集計し、各コース、各クラス別に、上位5名（計30部門）の方がランキングされます

③全2回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます**

④募集対象コースは、**第1回目（超初級、弩級）、第2回目（弩級、超弩級）**のみとさせていただきます

⑤**複数のコースおよび複数のクラスへの申請は可能です**

⑥**デフォルトの全21車種以外での申請は認めません。**ご注意ください

⑦隠しコースの出し方は、今回の記事、もしくは店内の「続タイムアタックランキングバトル販促ポスター」をご参照ください

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず"タイムアタックモードにて、タイムレコードにチャレンジしてください

②コース別／クラス別にて1位になりましたら、今号の本誌に付いている専用ハガキ、もしくは店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください

※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に"パスワード"は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください

③店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局あてにご送付ください

特典

ランキングされた方には、認定証と"OPTION"ビデオを進呈いたします。
さらに、9月にAMショーで開催予定の**「バトルギア最速王決定戦」（仮）の参加資格が得られます。**



隠しクルマ、隠しコース大公開！

今年3月より全国規模で展開されていた、タイムアタックランキングバトルの延長が決定！その名も「続タイムアタックランキングバトル」最速王を目指して、新たなバトルの始まりだ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊓

今回は特別編として、バトルギアの隠し車種、隠しコースについて書いてみよう。

まずはクルマから。

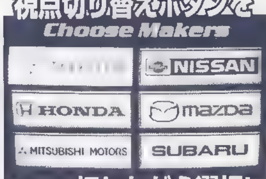
最初から用意されていた車の数は21車種であったが、これになんと4車種がさらに加わるのだ！

その出し方をチェックしてみよう。

コマンド入力で新たに4車種が出現する！

メーカー選択の画面で…

視点切り替えボタンを



押しながら選択！

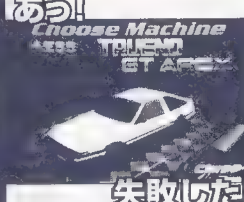
すると…

隠しクルマが出現!!

この方法で出現するクルマは、トヨタの4車種。そのクルマの名前はというと、トレノとレビンの2種のみ！

察しのいい人はもうわかるはず！そう、例のアレで有名なメカチューン、ターボチューンのAE86の2車種と、AE85のレビンとトレノの2車種の計4車種なのだ！

あっ！



失敗した！

でも、大丈夫!!

戻って再選択!!

もしその4車種を選びそこなったら…大丈夫！ブレーキを踏むとメーカー選択画面に戻れるので、もう一度戻って選び直そう。

隠しの4車種



ターボチューンAE86



メカチューンAE86



AE85トレノ



AE85レビン

全国の「バトルギア」設置店にて、続タイムアタックランキングバトル開催中！

さらに隠されていた3コースがコマンド入力で出現する！

さて次の隠されているモノにいってみよう。クルマの次に選ぶものといえば、そう、コースだ。

このゲームに用意されているコースは、初級、中級、上級、超上級の4コースであるが、この4コースにさらに3つのコースが加わるのだ！出し方は、この通り！

クルマ選択の画面で…



すると…

隠しの3コースが出現!!

この方法が成功すると、新たに3コースを増やせる（失敗すると再選択は不可）。

その3コースとは、初級よりも単純なコースの「超初級」、超上級の上をいく「弩級」「超弩級」というもの。

そうそう、今号よりスタートする「続タイムアタックランキングバトル」は、この新たに加わった3コースによって行われるのだ！

その3コースをピックアップしてみたぞ。



各コースをチェック！

まず超初級だが、その文字からもわかるように初級コースよりもやさしい。

コースの形はテストコースによくある「オーバル」なのだ！となれば…そう、ほかのコースよりも速く走ることになる高速コースなのである。

そんな簡単そうなコースではあるが、よく見ていくと、2つあるコーナーの大きさが違うのである！

このことをしっかり把握しておかないと、スピードの調整を誤ってしまい、即コースアウト！なんてことになるので注意してもらいたい。



次は弩級。

このコースは、超上級の上に位置していることからもわかるように、さらに難しい設定となっている。

ポイントはコーナーの多さ、きつさだ！耐えられるかな？



最後に超弩級。

このコースは、弩級よりさらに難しくなっている。

具体的にいうと、コースの幅、きつさ、そしてそのコーナーとコーナーとの間隔が短い！対応できるかな？

●「バトルギア」続タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、
ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00～17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

第1回（超初級・弩級）の締め切りは、7月30日（金）消印有効分まで！

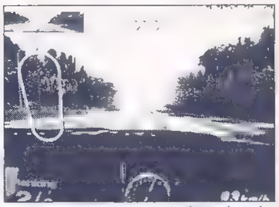
検証！ 隠されていたクルマの実力を超初級でチェック！

知っていた人も今回知った人も、新たに加わった4車種がどんな性能を持っているのかを調べるため、早速、新コースの超初級でテスト走行をしてみたので報告しておこう。

まず、テスト走行をする4車種をもう一度確認しておくと、AE85のレビンとトレノ、そしてAE86のメカチューントレノと、AE86のターボチューンレビンである。

それぞれを簡単に説明してみると、AE85は、AE86の廉価版で、とくにエンジンの性能がすこぶる悪い！

メカチューントレノは、その名の通り、エンジンの性能を高めたもので、タコメータを見ると、なんと1万2000回転まで回せるエンジンになっている。



下のタコメータを見ると、高回転まで回るメカチューンとわかる！

ターボチューンレビンは、その名前からもわかるように、ノーマルのAE86レビンにターボを追加することでさらにパワーが出せるマシンで、その証拠にブーストメーターが付いているのだ。



ハンドルの付け根のところにもう1個メーターが付いている！

そんな4車種であるが、それだけ性能が変わってくると、気になるのがどこのクラスに入ってくるかである。

AE85の2車種は文句なく遅いので、即、クラスC決定だということがわかる（っていうかこの2車種、クラスDを作って!って感じ）。

問題は、メカチューンとターボチューンの2車種。

そのクラスはというと、な、なんと、2階級特進のクラスAとなるのだ！

これでとりあえず4車種の確認が済んだので、実際に走ってみることにしたい。

オーバルコース攻略 超初級予習編

クラスAのほかのクルマともそれなりに戦えるレベルといっていいだろう。

そして最後はターボチューンレビン。

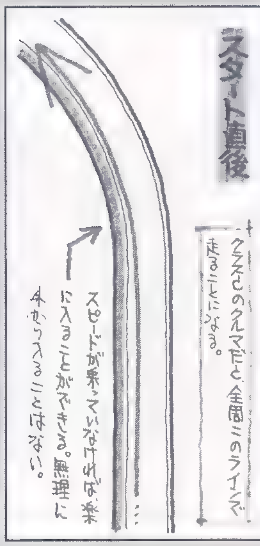
タコメータは、ノーマルのものと同じなので、同じようにシフトアップをしていくが、まあその間隔が短いこと！

そこにターボの力を実感することができる。

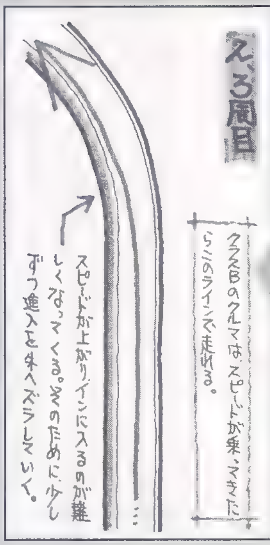
それらのデータを下の表にしてみたので参考にしてみるといいだろう。いかがかな？

超初級コース　隠し4車種テスト走行データ表

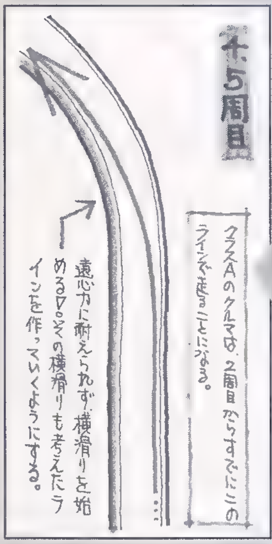
	1周目	2～5周目	トータルタイム	MAXスピード
ノーマルAE86	39秒後半	30秒後半	2分42秒後半	197km/h
AE85	44秒後半	34秒後半	ゴールできず	166km/h
AE86メカチューン	35秒後半	28秒後半	2分32秒前半	221km/h
AE86ターボチューン	35秒前半	28秒中盤	2分30秒前半	224km/h



スピードが出てくる中盤へ…



トップスピードで周回！



とにかく高速で走るこのオーバルコースであるが、ここを走るうえで注意してほしいのは、トップスピードに達するまで時間がかかる、ということを知っておきたい。

どんなことが起きるのかというと、加速途中の1、2周目で、ラインを変える必要が出てくるのだ。

逆にいうと、スピードが乗っていないのに弧を大きくする必要がないということ。そのあたりをチェックしよう。

で、この隠し4車種でガンガン走ってみましたが…な、なんとAE85の2車種が完走できなかった！これにはビックリ！ほんのゴール手前数十メートル手前でタイムアップしてしまうのだ！それほど遅いということなんだよね。

そしてメカチューントレノはというと、そのウリである高回転まで回るエンジンの性能を引き出すために、1万1000回転オーバーまで回してからシフトアップをしてコースを周回！まあ速いこと。

キミならどれで走る？

ガンバード2

ついに迎えた最終回!

GUNBIRD 2 ガンバード2 TM

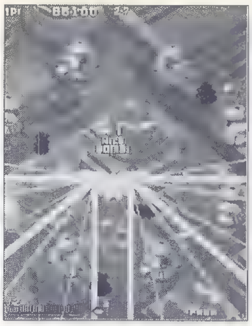
ずいぶんと長期連載となったガンバード2も、ついに今回で最終回。次は「ストライカーズ1999」で会いましょう!

担当：善之字元帥＆ＫＭＴ

溜め撃ちとボム計画について

いよいよ迎えた2周目の最終ステージだが、実のところパターンさえ覚えておけば、これまでのステージよりは難しくない。まずは下の表に溜め撃ちとボムの使いどころをまとめておいたので、そちらから参照しよう。

このステージで注意すべき場所としては、エリア1の柱砲台＋八角形地帯・エリア3の囲み石像ロボ地帯・エリア6の中ボスの3カ所が挙げられる。いずれもボムを使用しないと切り抜けるのが難しい場所なので、このステージに突入した際に2発のボム、または残機1機を残しておくようにしたい。



ステージ道中では3発のボムが必要。前のステージからきちんと残しておこう。

ステージ2-7 溜め打ち・ボム計画表

	①柱砲台+八角形	②氷柱+ハネザコ	③囲み石像ロボ	④黄色弾ザコ	⑤八角形	⑥中ボス	⑦石像ロボ+八角形	⑧3人組の中型機	⑨薬の神
アルカード	Lv.1+B	—	B	—	—	接×3	—	接×3	—
マリオン	Lv.1+B	—	B	—	—	接×3(B)	—	接×3	—
バルピロ	Lv.1+B	—	B	—	—	接×2	—	接×3	—
タビア	B	—	B	—	—	Lv.2(B)	—	接×3+B	—
ヘイコブ	Lv.1+B	—	B	—	—	接×3(B)	—	接×3+B	—
アイン	Lv.1+B	—	B	—	—	接×3	—	接×2	—



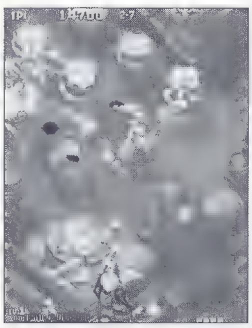
ボス戦は意外に簡単。カプセル弾の避け方さえマスターすれば勝ったも同然だ。

エリア1 柱砲台＋八角形地帯

最終ステージの開幕は、白弾を連射する「柱砲台」と、6面でも出現した「八角形」が同時に出現するエリアである。ここは非常に厳しいので、ボムを1発使って切り抜けるようにしよう。

具体的なパターンとしては、はじめに3機出現する八角形の黄色弾をかわしつつ画面左方向へ移動し、一番下の柱砲台を破壊。その後弾をギリギリまで引きつけてボムを使用するといいだろう。

ボムの効果が切れても、まだ油断してはダメ。キャラごとのボム性能にもよるが、柱砲台が2～3本は残っているはずなので、ショットとレベル1溜め撃ちを併用して片付けてしまおう。このとき、ボムの効果時間の短いアルカードとバルピロはパターンが崩れやすいので注意すること。



白弾を引きつけてからボムを使って、柱砲台と八角形の大部分を一掃してしまい、

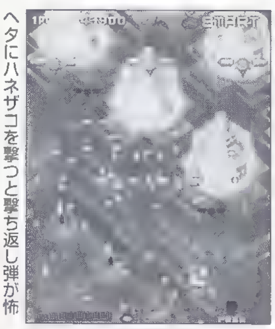


残った左上付近の柱砲台にレベル1溜め撃ちとショットを併用しつつ撃ち込む。

エリア2 氷柱＋ハネザコ地帯

エリア2は、大量の赤弾をバラまくハネザコと、中にアイテムが詰まった氷柱を相手にするエリア。

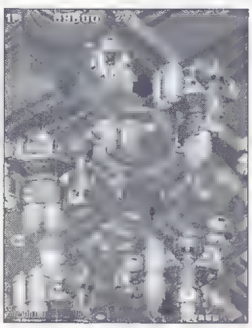
ここでは、ハネザコをまともに相手にしていると撃ち返し弾が怖いので、基本的には弾避けに徹するほうが楽。氷柱内のアイテム群は、ハネザコをやり過ごしてから回収しても間に合うぞ。



ヘタにハネザコを撃つと撃ち返し弾が怖いので、弾避けに徹すること。

エリア3 囲み石像ロボ地帯

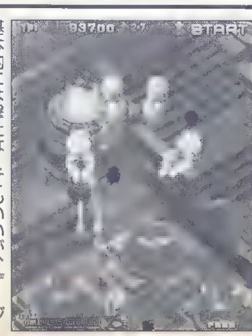
氷柱が出すアイテムを回収しているあたりで、自機を大きく囲むように石像ロボが出現する。この敵は破壊すると撃ち返し弾を撃ってくるので、ボムを使って切り抜けよう。ボムを使いたくない場合は、接近攻撃を使って4～5体を一気に破壊し、撃ち返し弾を誘導するパターンを作るしかない。



撃ち返し弾の誘導が難しいので、ある程度石像ロボを引きつけてボムを使おう。

エリア4 黄色弾ザコ地帯

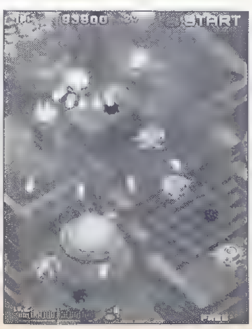
エリア3でボムを使った直後に登場するのは、黄色い針状の弾を撃つザコ。避けに徹すれば切り抜けるのは楽だが、なるべく中ボス戦のためにゲージを温存（中ボス到達時に接近攻撃が3回撃てる程度まで）したいので、ゲージが足りないときにはミスしない程度にザコを破壊しておこう。



基本的には撃たなくてもいいが、ゲージが足りない時には適度に撃ち込むこと。

エリア5 八角形地帯

中ボス直前となるエリアは、強敵・八角形が連続して出現するエリア。前号の攻略でも説明した通り、八角形に対しては少しずつ移動し続ければ弾幕の隙間に入れるので、無理して撃たずにやり過ごしてしまおう。また、ここではボーナスキャリアも出現するが、これも無視したほうがいいだろう。



ここもショットは撃たずに切り抜けよう。何だかこの面は逃げてばかりのような…。

エリア6 中ボス「ビボロハ」

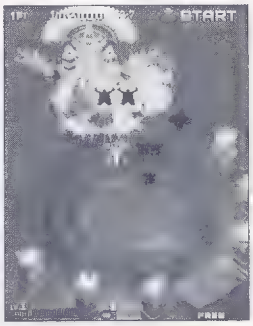
中ボスのビボロハは、1次形態を接近攻撃主体で、2次形態をショット主体で戦うことになる。ここまでたどりついたときに、最低でもゲージ量が接近攻撃3回分以上はないとボムを使わされるはめになるので、ステージ前半の撃ち込みには十分気をつけておこう。

それでは具体的なパターンだが、まずは中ボスと対面したらすぐに、接近攻撃を2連発。このとき2発目の接近攻撃は、中ボスが出すキューブ状の浮遊砲台と本体の両方に絡めるように撃ち込もう。これでキューブは破壊できるので、キューブの撃ち返し弾をかわしつつ中ボスとの間合いを離す。

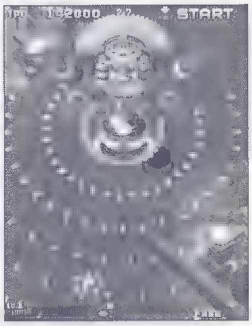
次に中ボスは、全方位に黄色い弾を撃ってくるので、これをうまくかわして再び接近し、3回目の接近攻撃を撃ち込めば破壊できるはず。ただし、タビアだけは接近攻撃の攻撃力が弱いので、中ボス戦の開幕ではレベル2の溜め撃ちを撃ち込み、追加でショットを撃ち込むようにしよう。

さて、ボスの形態が2次形態へと変わったあとは、1周目とほとんど同じ攻撃パターンなのでパターン的にも同様のものが通用するが、ここで注意したいのが中ボスを倒したあとのゲージ残量。あとで出てくる3人組の中型機3連続地帯ではぜひとも接近攻撃を連発したいので、中ボス2次形態ではなるべくゲージを減らしたくない。

ゲージを消費せずに中ボスを倒すためには、中ボスの「水晶球から赤い針球連射」モードを避けきる必要がある。弾幕の間隔が狭いため避けるのは若干厳しいが、ここで無理すれば後半がぐんと楽になる。頑張って避けること。



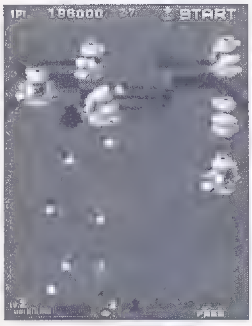
1次形態は接近攻撃で倒すわけだが、ボスの動きが悪ければボムを使ってもよい。



水晶球を破壊したいところだが、ゲージを温存するために頑張って避けること。

エリア7 石像ロボ→八角形地帯

中ボスを倒した後に出現する石像ロボと八角形については、ここでもショットを撃たずにやり過ごしてしまうといいだろう。画面一番下であまり大きく動かず、編隊の切れ目で切り返すようにすれば、それほど難しくはないはずだ。



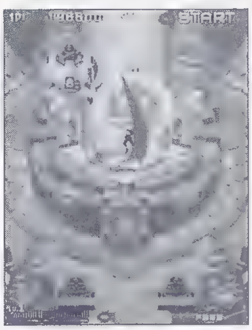
画面の一番下をゆっくり移動して、編隊の切れ目でうまく切り返していくこと。

エリア8 3人組の中型機

3人組の中型機は、3機とも接近攻撃を使って破壊する。ただし、アインだけはゲージが溜まらないので、黄色い中型機を倒すときは接近攻撃を使わず、ショットだけで倒すようにする。

さて、3人組の中型機を倒す具体的なパターンだが、まずは画面右側、青い中型機の正面に自機を構え、ショットで撃ち込む。ショットを撃ち込んでいると、黄色い中型機が画面中央で全方向弾を発射してくるが、この全方向弾はちょっとずつ左に動いていけば避けることができる。

黄色い中型機の攻撃が終わると、青い中型機が画面中央に移動してきて針弾をバラまくのだが、ここは針弾を撃たれる前に青い中型機を破壊してしまう。黄色い中型機の攻撃が終わると同時に素早く前に出て、青い中型機に接近攻撃を当てるようにしよう。



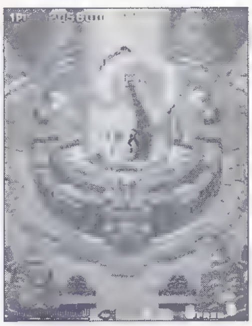
青い中型機は、針弾をバラまかれる前に倒してしまおう。

さて、青い中型機を倒したあとは、黄色い中型機が画面右側に移動して全方向弾を発射してくる。ここは、ショットを撃たずに弾を避けるようにする。で、全方向弾を避けきったら、黄色い中型機を接近攻撃で破壊してしまおう（アインはショットで破壊）。

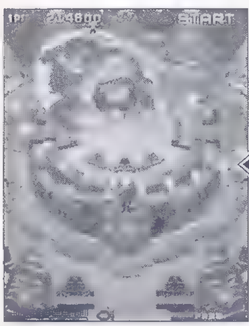
黄色い中型機を破壊すると、画面中央に赤い中型機が出現してくる。この赤い中型機は、1周目では自機を動かさずにショットを撃っているだけで楽勝だったのだが、2周目では弾の撃ち方が変わっているため、そのような甘い戦法は通用しない。

そこで、こいつは出現と同時に接近攻撃を当てて破壊する。ただし、破壊する前に少しだけ弾を撃たれてしまうので（バルピロとアインはタイミングがバッチリなら、弾を撃たれずに倒すことが可能）、接近攻撃を当てたらすぐに自機を後退させ、赤い中型機に撃たれた弾を1キャラ分左に動いて避けるようにしよう。

なお、タビアとヘイコブについては、接近攻撃だけでは赤い中型機を破壊することができないので、接近攻撃を当てたあと、ボムを使うようにすること。



赤い中型機の出現と同時に接近攻撃を当てたら、



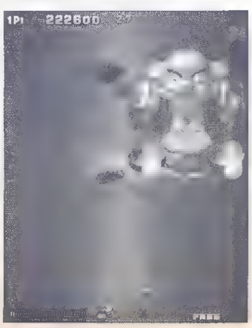
すぐに自機を後退させ、撃たれた弾を少し左に動いて避けるようにしよう。

エリア9 最終ボス「薬の神」

最終ボス「薬の神」の攻撃パターンは、基本的に1周目と同じ。ただし、カプセル弾とカエルオプションを破壊したときに撃ち返し弾が飛んでくる。

カエルオプションの撃ち返しについては、1周目と同じように接近攻撃を使って速攻で破壊してしまえば気にならないのだが、問題となるのはカプセル弾の撃ち返し。1周目と同じようにカプセル弾を撃ちつつ避けようとすると、ヒドイ目にあってしまう。

そのため、ボスがカプセル弾を射出してきたら、ショットを撃つのを止め、弾避けに徹するようにする。カプセル弾が撃ってくる弾は、カプセル弾の真正面に入って、ボスの移動方向にちょっとずつ動いて避けるようにしよう。



カプセル弾が撃ってくる弾は、カプセル弾の真正面で構え、



ボスの移動方向に少しずつ動いていけば、簡単に避けることができる。

オリジナルレスラーを育ててる？

オリジナルレスラーコレクション No.1

一番初めに作ったオリジナルレスラー。右も左もわからないまま作ったわりには、かなりよくできたレスラーになって、大満足。個人的にスープレックス系が好きなので、一通りスープレックスは覚えさせた。背後に回ったときの技は強力だぞ!うひひ…。コスチュームは黒くまとめてみたが、編集部内では順当すぎてつまらないとの声があがった。カッコイイと思ったんだけどな～。



顔は外人使用、必殺技は、投げ捨てジャーマンスープレックスだ！

GIANTGRAM 全日本プロレス 2 ALL JAPAN PRO WRESTLING™

全日本プロレスジャイアントグラム

今回は、CPU戦や対人戦で役に立つ、重要な打撃の対処法について紹介しよう。

担当：SHO

打撃を征すれば、勝利へつながる。
打撃を返そう

このゲームはレバーガードやボタンガードが存在しないので、相手の打撃技を対処するには、コマンドを入力して、耐えるか、ブロックするしかない。つかみの間合い内であれば、打撃技とかち合っても勝つことができるが、リーチの長い打撃技はつかむ前にくらってしまうケースが多い。特に、打撃コンボを持っているキャラを相手にしたときには、ちゃんと対処できないと、打撃をくらい放題なので、しっかりと対処法を覚えておかなければ勝てないぞ。

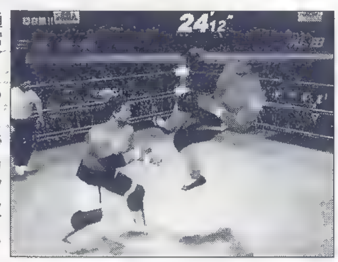


コマンド入力して対処をしないと、打撃技を防ぐことはできないのだ。

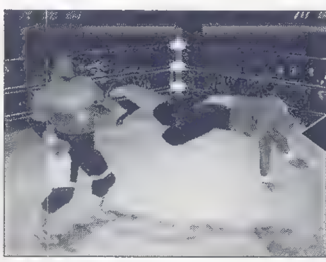
打撃を耐える

レバー後ろ＋ホールドボタン（以後Hボタン）押しっぱなしにすることで、打撃を耐えることができるわけだが、これは、ダメージを0にするというものではなく、背後を向かされたり、ダウンしなくなるというものなのだ。

ダメージはくらってしまうが、その分ダウンしなくなるので、反撃が確定する状況も多々ある。例えば、ローリングエルボーや、フロントキックはダウンや背後をとることができる強力な技だが、その分技を出したあとのスキが大きいので、耐えることができればそのあと一方的につかむことができるというわけだ。



通常、くらうとダウンしてしまう打撃技でも耐えることができれば、



ダウンしないのだ。また闘気ゲージも上昇するので一石二鳥なのだ。

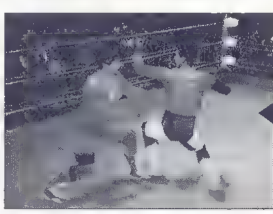
他に打撃技でやっかいなのが、打撃コンボによる攻撃だ。大体、打撃の4連発というコンボが多く、どれも強いものばかりだが、これも耐えることができれば反撃でつかめる場所が存在する。

例を挙げると、川田のビンタ×2→トーキック→浴びせ蹴りという打撃コンボがある。このコンボを耐えれば、ビンタ2発目とトーキックの間に割り込むことが可能なのだ。どのコンボも2発目と3発目の間にはどれもスキがあるものが多いので狙いどころだ。

また、初めはくらっても途中から耐えることもできるのだ。



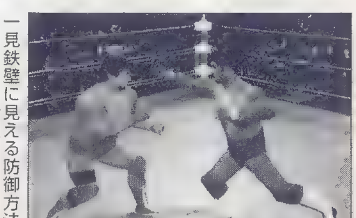
打撃コンボの対処法はとにかく耐えること。途中からでも耐えることはできるぞ。



2発目の打撃を耐えた時点で、3発目がくる前にHボタンを押してつかみにいく。



打撃コンボにつかみで割り込めれば、一気に主導権が変わるので、反撃だ！



一見鉄壁に見える防御方法だが、相手がコンボルートできた場合



打撃を耐えた後に、スキなくつかみがくるので、割り込めないぞ。

であわてずにコマンドを入力し、しっかり反撃しておこう。

今まで説明してきた反撃方法だが、それらは相手の攻撃連携によっては適応できないものもある。それがコンボルートを使われる場合だ。

コンボルートは、打撃→つかみ→投げという連携コンボで、初めの打撃が相手の体に触れることができれば発動するコンボなのだが、もし、相手の打撃を予測して耐えても、すぐにコンボルートのつかみがくるので、割り込むスキがないのだ。また、耐える行為はつかみや投げには無防備なので多用は禁物。状況によって使い分けることが重要だ。

P.S.INFORMATION G

●コンボルートは、打撃→つかみ→投げというのが基本だが、打撃とつかみの回数は1回でなくてもいい。例えば、打撃2発→つかみ→投げでもいいし、打撃→つかみ2回で背後取り→投げでもOK。また、最後の投げは正面からの投げコマンドが適応されるので覚えておこう。

打撃をブロック

打撃を耐えることとは違い、ダメージも受けない打撃技の対処法がブロックだ。ブロックのコマンドは、レバー前＋HボタンでOKだが、ブロックできる時間は非常に短い。耐えるのはHボタンを押している間ずっと有効だが、ブロックはシビアなタイミングが要求されるのだ。でも、ブロックできれば打撃コンボやコンボルートでも止めることができるのでその効果は大きい。

しかし、ブロックも万能ではなく、すべての打撃技をブロックできるわけではないので、やはり多用は禁物。ここぞと思うときに使おう。



ブロックも耐えるときと同様に、打撃をくらっている最中でも、



途中からブロックすることも可能。打撃コンボに使うのがベターだ。

特殊なブロック返し技

通常、ブロックするとはじいて仕切り直しとなるので、一方的に有利になるわけではないが、ある特定の技ならば、一部のキャラに特殊な返し技が存在し、一方的に有利な展開になるものがある。

代表的なのが、ラリアットで、ブロックすることができれば、背後に回る特殊な返し技となる。キャラによっては背後には回らず、そのまま投げで返すキャラもいるが、大体のキャラが背後に回るようになっている。

他にも蹴り技をブロックしたときにはドラゴンスクリューで返したりといった特殊な返し技がいくつか存在する。

これらの条件は相手の技を見てから反応できるレベルではないが、打撃コンボであれば、大体の予測がつくので、狙うことは可能だ。打撃コンボの途中に蹴り技が入っていれば、ドラゴンスクリューを狙うのはたやすい。また、つかみからの打撃技もブロックすることができるので覚えておくといいだろう。

しかし、耐えるのと同様に、コンボルートで途中につかみが混ざると一方的に負けるし、あくまで一部のキャラに限定される特殊な返し技なので、注意しよう。



特殊な返し技はキャラによって多少異なるが、ブロックする場所は変わりはない。

●ラリアットの場合



いきなりくることが多いので狙うのは難しいが、うまくブロックできれば、

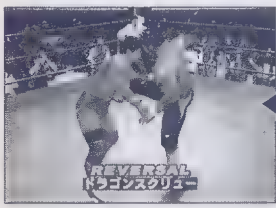


ダッキングして背後に回り、背後技を決めることが可能。なのだ。

●蹴り技の場合



ミドルキックやトーキックといった腹部の辺りにくる蹴り技に対しては、



ドラゴンスクリューなどで返せる。しかし、ローキックなどはとれないので注意。

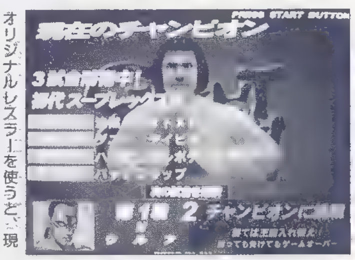
チャンピオンを目指せ！

VMモードについて

アーケード版とDC版がリンクしているといっても、実際にゲーセンの筐体にVM（ビジュアルメモリー）を刺すとどうなるのか、気になるところだと思う。アーケード版をプレイしている人はわかると思うが、キャラクター選択画面の両サイドにVMのグラフィックがあり、VMを刺すことによって選べるようになる。当然DC版の全日本プロレスでオリジナルレスラーをセーブしていないと使えないので注意。



VMを刺すことによって、使うことができるオリジナルレスラー。

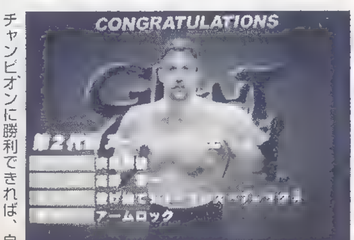


オリジナルレスラーを使うと、現在のチャンピオンと戦うことができる。

VMに入っているレスラーを選択すると、通常のCPU戦のほかにチャンピオンに挑戦という項目が画面下に現れ、どちらかを選択できるようになる。この選択画面はCPUと戦う前に必ず現れるので、何回かCPUと戦ったあとでも選ぶことは可能だ。

チャンピオンに挑戦して、勝利する事ができれば新チャンピオンとしてNAOMI基板に登録される。

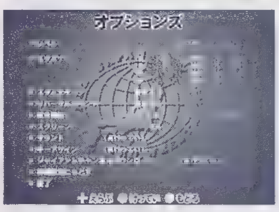
また、打撃王、テクニカル王、スープレックス王、コミカル王の4つのキャラクターの場所に、自分のレスラーが、それぞれ系統別に入れ替わるので、知らない人が自分のキャラを選択してプレイするということもできるというわけだ。



チャンピオンに勝利できれば、自分のレスラーがチャンピオンとなる。

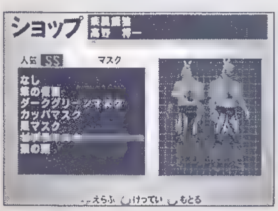
ジャイアントチャンネル

オリジナルレスラーを育てる場合、「パワー」「精神」「人気」のパラメーターが存在するが、「人気」のパラメーターだけは、VMのミニゲームであるジャイアントチャンネルをダウンロードする必要がある。オプション画面でダウンロードを終了したら、ミニゲームでTVの平均視聴率を上げる必要があるのだ。



まずはオプション画面のジャイアントチャンネルをダウンロードすること。

時間によって刻々と変わる各番組の視聴率をあげないと平均視聴率は上がらないので、まめにミニゲームをしなければならない。視聴率をあげれば、人気がどんどん上がり、いろいろなコスチュームが選べるようになるので、自分だけのオリジナルレスラーに、カッコイイコスチュームを着させてみよう！



平均視聴率を上げれば、選べるコスチュームは増えるので好きなものを選ぼう！

P.S.INFORMATION G

●対戦において、最も重要な要素であるリバーサルは是非ともマスターしたいが、すべての技によってタイミングが違うので非常に難しい。それならば、せめて背後に回られる時だけは返せるように練習しよう。うまく返せれば、逆に背後を取れるし反撃にもつながるのでオススメ。

GRADIUS 復活 IV

今回は2周目最後の山、細胞ステージを攻略。ここを越えれば3周目はすぐだぞ。

担当：京城

2周目 細胞ステージ

STAGE2-06

地形に変化はないものの、ヒトデの凶悪さは増している細胞ステージ。フル装備と復活、両方のパターンをモノにしよう。

ステージ概要

2周目の細胞ステージは、地形の変更はないが、当然敵弾の速度は上がっているので、前半の血管地帯などの狭い場所での弾避けが、少しきつくなっている。

もちろん侵攻ルート次第では1周目との差はほとんどなくなるので、これを機に血管地帯のパターンを見直してみるのもいいだろう。また中盤の触手地帯は、1周目とまったく同じで問題ない。

しかしヒトデ地帯だけは例外で、1周目と同じヒトデの逃がし方だと1匹多く出現してくるヒトデの餌食になってしまう。これは途中でヒトデがほぼ同時に2匹出現する地点があるためだが、2周目でも画面上にヒトデを3匹残し、4匹目を出現させせない攻略は通用するので、ここをノーミスで乗り切ることは可能だ。現時点でヒトデ地帯のフル装備パターンは2種類あり、今回はその両方を紹介する。

7匹目から逃すパターンは、画面前にいる時間が長いが、自機が移動できる範囲が広く危険な場所から出現するヒトデと戦わなくていいので、攻撃力の低い1、2番装備はこっちがお薦めだ。

10匹目から逃すパターンの方は、画面前にいる時間が短い分多くのヒトデを相手にしなければいけないが、5、6番の攻撃力が高い装備はヒトデの処理に苦しまないのでこちらがお薦め。3、4番装備は微妙でどちらともいえないところだ。

ヒトデ地帯の復活はランクによって、難易度が激変するが、ヒトデの誘導をきちんとパターンにしてあまり残機を減らさないようにしたい。

ある程度連続して死ねば、ランクが1周目並まで下がり簡単に復活できるようになるが、その状態でしか進めないのでは、プレイがいまいち安定しないので、ランクが高い状態での復活ができるようにしていこう。

ボスはその性質上完全なパターンにすることが難しく、どうしてもアドリブ中心になってしまうので、レーザーと弾が速度が速くなった分、相当難しくなっている。

プレイヤーの実力が問われる場所だが、ここさえ越えれば2周目クリアしたも同然なので気合を入れてがんばろう。



ヒトデには泣かされっぱなし。その活きの良さは本物だ。

ヒトデ地帯

ヒトデの出現パターンが変わり非常に難しくなっているが、なんとかノーミスで抜けたいところだ。

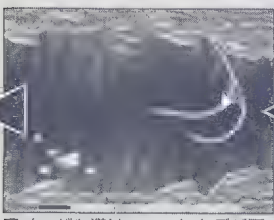
フル装備その1

このパターンを実行する際は、7匹目のヒトデを誘導する時のアメーバが危険なのと、前に出るときにフォースがヒトデにかすってヒトデが暴れてしまうことの2点に気をつけるようにしよう。

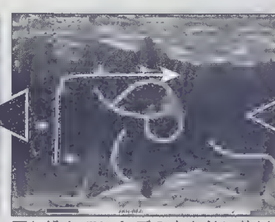
前に出てしまえば画面の右下に空間ができ、そのまま簡単に粘ることができる。



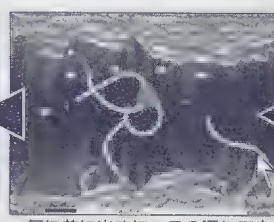
最初から数えて6匹目までヒトデを破壊したら撃ち止める。



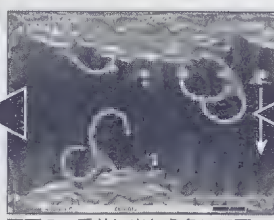
アメーバを避けつつ、ヒトデが下にくるのを待つ。



回り込んでヒトデの上を前に抜ける。はたかれないよう注意。



一気に前に出ずに、この辺りで少しだけ粘り、ヒトデを誘導。



画面の一番前に出たら急いで下へ（敵弾に注意）。



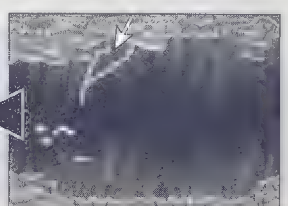
アメーバの隙を見て少し後ろにオプションを張る。



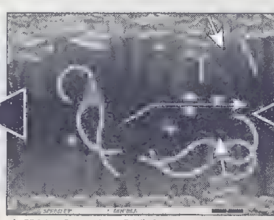
あとは後ろからくる敵弾とアメーバをやり過ごして終了。

フル装備その2

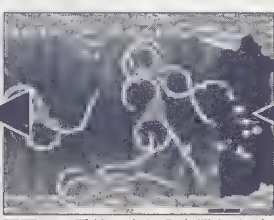
こっちのパターンはヒトデの誘導が適当でいいが、画面前に出た後のヒトデとの距離が近く、テイルガンがない装備は少し危険だ。必ずフォースをスタンバっておきたい。



9匹目までヒトデを撃ったらショットを撃ち止め待つ。



上下からヒトデが出てきたら急いで画面前へ。



画面の一番前に出たら自機をオプションで囲む。



アメーバの体当たりに注意。テイルガンがあると楽だ。

P.S.GAMEST Q&A G

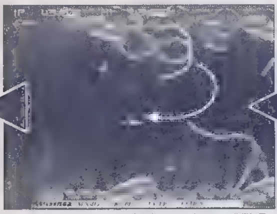
Q：どんなにがんばってもモアイステージが越えられません。どうすればいいのでしょうか。／三重県P．N．ひろし君　A：地形を覚えて毎回同じルート取りで進んで行くようにしよう。オプションの弾で自機を守るようにすれば、意外と安全な場所は多いよ。（担当）

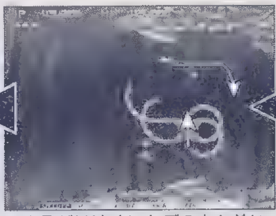
復活パターン

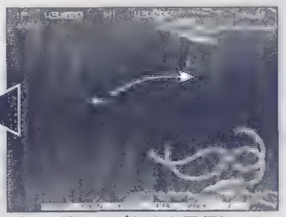
パターン化が難しくなかなか安定しないヒトデ地帯の復活だが、1匹目のヒトデの誘導をうまくやれば、4匹目のヒトデが出現しなくなり、非常に楽になる。

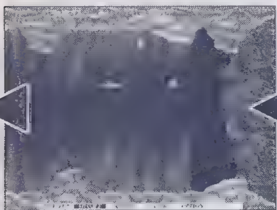
またヒトデの先から出るアメーバは自機を狙っているので、なるべく上下の地形に近付かないようにすれば、画面内のアメーバを減らすことができるので意識しておこう。

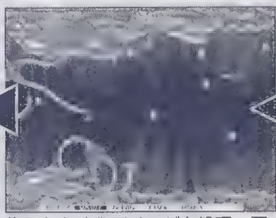
4匹目のヒトデを消すのに失敗した場合は、あまり粘らずに細胞壁の中にさっさと逃げ込んでしまうといい。

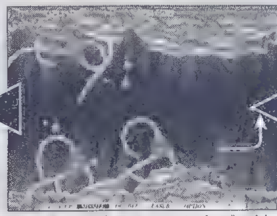

ぐるっと回って中央に戻る。画面の左に行きすぎないこと。

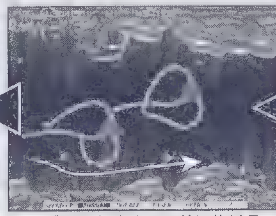

できるだけ速くヒトデの上を前に抜ける。

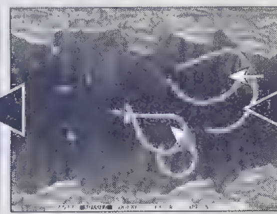

ザコを撃ちカプセルを回収し、ヒトデが左にくるのを待つ。

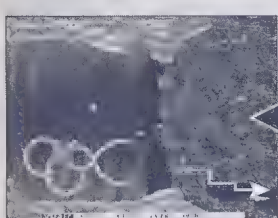

1匹目の誘導が成功していれば、4匹目は出現しない。

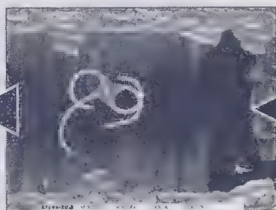

後ろからくるアメーバを処理。要アドリブ。

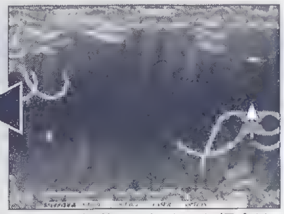

弾を撃ってくるので、ヒトデの触手の先には注意。

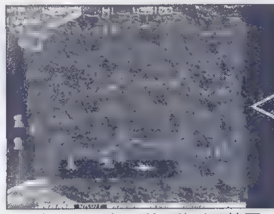

ヒトデの下をくぐって前に抜ける。

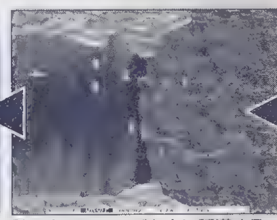

画面中央やや上で待ち、右から出現するヒトデを上に誘導。

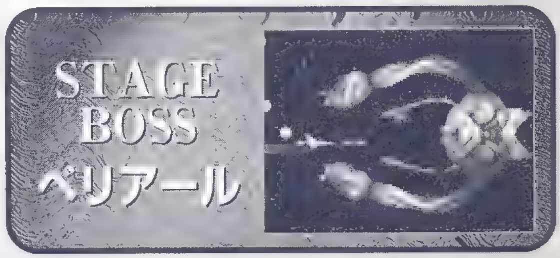

微調整で穴を下に拡げ、少しずつ下に抜ける。


できる限りアメーバを撃ち、早めに壁の中に潜り込む。


4匹目が出現してしまった場合は、上に誘導する。


穴を掘り、一気に前に抜けて終了。


壁の中のアメーバを上に誘導する。



ボスの攻撃パターンは1周目と同じだが、レーザーと弾のスピードが速くなっている分、かなり難しくなっている。

毎回ボスの攻撃の順番が違うのは、与えたダメージによってモードが変化するからで、撃ち込むタイミングとダメージを同じにすれば、パターン化する事ができる。

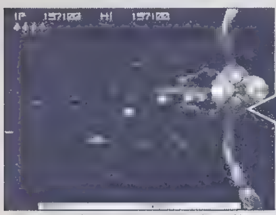
フル装備の時は、ダメージを与えるチャンスだからといって、やみくもに連射していると通常ではこない厳しいモードがきて、どうしようもなくなってしまうので、撃ちすぎないように注意。

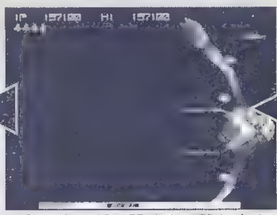
また6番以外の装備はレーザーよりダブルを装備しよう。これはレーザーではダメージを与える効率が悪いためで、なぜかダブル系の装備の方がボスを速く倒すことができる。

復活の時も撃ち込むタイミングを同じにし、できるだけボスの行動が毎回一定になるようにしよう。特にビットと弱点からのレーザー乱射時は、開閉タイミング次第で、とてつもなく難しくなってしまう。

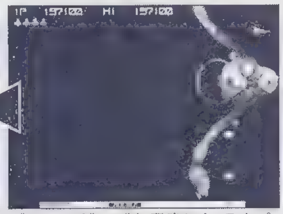
フル装備パターン

最初のうちは画面の右下と右上が安全地帯なので、オプションの攻撃で弾を避けずにダメージを与えることができる。5番装備は自機を動かさずにボスを倒すことも可能だ。


ビットが出てきたら画面左に抜けて、後は普通に戦う。


もう一度ヒゲが開くまで撃ち止めて待ち、開いたら連射。

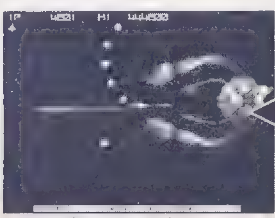

弱点を防御しているヒゲが開ききったら連射する。

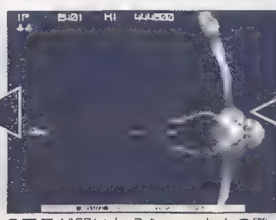

バリアのゲージを目安にしてオプを張り、少し前に出る。

復活

装備がないときはヒゲが開く最初の2回で、できるだけ多くのダメージを与えてボスを早く倒してしまおう。ショットを適当に連射するより、しっかり狙い撃った方が良い。


手は消えていても弾を撃ってくるので、油断しないように。


2秒ほど待ってから接近して連射。レーザーに注意。


2回目が開いたらショットを2発だけ当て、


最初にヒゲの中に入ってダメージを与える。

P.S.GAMEST Q&A　G

Q：グラⅣでボイスが何を言っているのかわからないので教えてほしい。／愛知県　棚橋清行君　A：「バクテリアン帝国をなめてんじゃねーぞコラァ。絶対仕返ししてやるから、覚悟しとけよアーン」って感じの事をしゃべってるみたい。（担当）

TCG入門道場
トレーディングカードゲーム

今回は戦闘その1。戦いといえばドリル。オトコの浪漫。攻城兵器「ドキア工房ドリル戦車」ユニット化を希望。しかも速度1で突撃！それはともかく、只今イマイ版の旧『ロボダッチ』と『スターコマンド』コレクション中。いらないって人、誰かちょーだい！

担当：ドリル一億将軍

第4回

戦闘の説明(その1)じゃ〜い！

今回は戦闘について解説しよう。細かい計略や戦法、城の効果については解説は煩雑になるため、一通りの基本説明が終了した後に行いたいと思う。ちゅうても、このペースではいつになることやらなぁ…。

いざ、出陣なり！

戦闘の開始は、手番側プレイヤーの侵攻宣言によりスタートする。まず、侵攻側のプレイヤーは侵攻に使用する戦力を指定し場内から出撃させる。それが終了したら、防衛側が防衛に使用する戦力を指定して、城内から出撃させるのだ。また、防衛側が戦力を出撃させない場合、侵攻側が攻撃できるのは城のみとなる。

なお、出撃時にギアを支払うことによって能力が上昇したり特殊効果を得るユニットがいるが、「出撃時に〜支払うと」となっている場合は、効果は累積しない。「出撃時に〜支払う度に」となっている場合は、効果が累積する。

戦闘は遠距離戦と接近戦に大別され、さらに接近戦は3つの速度タイミングに分かれている。ここで各戦力は攻撃、迎撃、射撃のいずれかの行動ができる。行動を行う前の戦力は未行動と呼ばれ、行動を行った戦力は行動済みと呼ぶ。行動済みになった戦力は、カードを横向きに倒して行動済みであることを明確にする。

戦闘開始！まずは射撃戦だ！

まず、戦闘が開始された直後に遠距離戦が行われる。遠距離戦は射撃能力を持つユニットのみが射撃を実行できる。射撃を行ったら行動済みとなる。つまり、続く接近戦で行動(攻撃、迎撃)することはできないのだ。

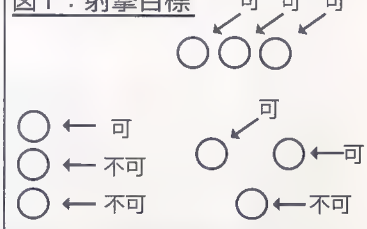
射撃目標とできるのは、単体のユニットと陣形の1列目に出ているユニット(図1：射撃目標を参照)、もしくは城の外壁のみだ。加えて、城を射撃できるのは侵攻側のみである。

また、同じ戦力に複数の射撃能力を持つユニットがいる場合、射撃の数値を合計する。この合計値は分散することはできず、すべてひとつの目標に与えられる。ゆえに、余剰分のダメージは無効となってしまう。

突っ込め！接近戦だ！

接近戦の行動は速度タイミングごとに行われる。まず、速度3タイミングの侵攻側から行動を処理していくのだ(チャート参照)。必ず侵攻側のそのタイミングで行動可能な全戦力が行動を行う、もしくは待機を選択してから、防衛側が行動を行う(図2：行動の順番を参照)。つまり、侵攻側の速度3の戦力が全部終了したら、防衛側の速度3の戦力が全部行動。次に侵攻側の速度2の戦力…となる。

図1：射撃目標



▲射撃ダメージを適用できる陣形の1列目とは、図の「可」の部分のこと。陣形についての詳細は次回説明する。

図2：速度と行動順

	1	4から5	4から5
侵攻側	速度3	速度1	速度1
防衛側	速度3	速度2	速度1
	2	3	6

▲同速度の場合、必ず侵攻側の処理を終了させる。

城に対する攻撃はどの速度タイミングでも可能だ。

同じ侵攻側であれば、同速度の戦力の中の順番は自由だ。この順番によって戦局がガラリと変わる場合(コンボの発動など)もあるので、よく考えて順番を決定しよう。

速度が重要！

「速度」と「速度タイミング」は別物なのだが、区別が付きにくい場合があるので説明しよう。

まず、単純に「速度」という場合には基本的にユニットカードに書かれた能力値の速度を表す。この速度は特殊能力などにより変化する場合があるが、上限は常に3、下限は0である。

「速度タイミング」とは、行動するタイミングのこと。例えば、速度2の戦力が待機で行動を遅らせて「速度1タイミングで行動」する、などとなるわけだ。この速度タイミングは3〜1までで、速度0のタイミングというものは存在しない。もし、速度1の戦力が待機を選んだ場合は、そのまま行動終了になってしまうのだ。

例えば、速度3タイミングで行動できる戦力とは、「固有の能力値として速度3を持つユニット、またはそれらのみで構成された戦力(陣形を組んだ場合、その戦力の速度は最も速度の遅いユニットに合わせられる)」、「速度3タイミング開始時までに、特殊能力や計略などによって速度3を得たユニット、またはそれらのみで構成された戦力」だ。

攻撃と迎撃

自軍の戦力で、攻撃目標にダメージを与える試みをすることを「攻撃」する、という。攻撃を行うと行動済みになる。攻撃は、攻撃を行う戦力の速度以下の速度タイミングで行うことが可能だ。よ

チャート

1 侵攻・防衛宣言
2 侵攻側・防衛側出撃
3 侵攻側・防衛側射撃目標宣言
4 侵攻側・防衛側射撃結果適用
5 侵攻側速度3戦力攻撃目標宣言(もしくは待機)
6 攻撃結果適用
7 防衛側速度3戦力攻撃目標宣言(もしくは待機)
8 攻撃結果適用
9 侵攻側速度2戦力攻撃目標宣言(もしくは待機)
10 攻撃結果適用
11 防衛側速度2戦力攻撃目標宣言(もしくは待機)
12 攻撃結果適用
13 侵攻側速度1戦力攻撃目標宣言(もしくは待機)
14 攻撃結果適用
15 防衛側速度1戦力攻撃目標宣言(もしくは待機)
16 攻撃結果適用
17 戦闘後に発揮される特殊効果の適用
18 戦闘終了

り高い速度タイミングで攻撃する場合、一方的にダメージを与えることができる。例えば速度3の戦力が速度3タイミングで速度1の戦力を攻撃した場合は、速度1の戦力は一方的にダメージを受けてしまう。これを防ぐには、速度の早い味方戦力による迎撃が有効だ。

「迎撃」とは、相手の攻撃に対して自軍の戦力で割り込んで攻撃を妨害する行為だ。迎撃を行うと、攻撃側の本来の攻撃目標はダメージを受けず、迎撃した戦力とダメージを与えあうことになる(図3：迎撃参照)。ただし、攻撃側の攻撃目標と防御側の迎撃戦力が同一の場合は、そのままダメージを与えあうことになる(図4：攻撃目標の迎撃参照)。

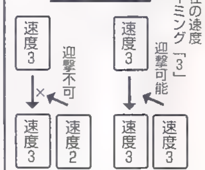
迎撃を行うための条件は、未行動で「相手が攻撃してきたタイミングと同じか、それ以上の速度を持つ」もしくは「攻撃戦力の速度以上」の1戦力であることだ。迎撃も行動として数えられるため、迎撃を行った戦力は行動済みとなる。また、迎撃の迎撃はできないので注意しよう。

ダメージを与えろ！

攻撃目標にダメージを与える場合、攻撃側のユニットに書かれている攻撃力と防御側のユニット(もしくは城カード)に書かれている防御力を比較する。攻撃力が防御力以上であれば、防御側のユニットを捨て札にできる(図5：ダメージの適用)。ダメージは累積せず、その都度計算することになる。例えば、攻撃力2のユニットでは防御力3のユニットを何回攻撃しても倒すことはできない。陣形を組んだ場合には攻撃力を合計したり、陣形によってはダメージを分散吸収できるケースがある。これについては、次号で解説したい。では、単体のユニットの戦闘を解説しよう。

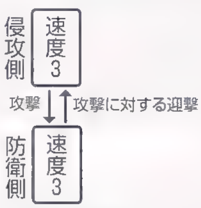
図3：迎撃

※現在の速度タイミング「3」



▲速度が大きければ、速い速度タイミングでの一方的な攻撃が可能となる。ただし、行動終了後に無防備にならないように注意したい。

図4：攻撃目標の迎撃



▲いわゆる「殴り合い」は、先に手を出した方が「攻撃」で、殴り返した方は「迎撃」となる。

侵攻側「黒き鉄槌騎士団」(2／2／3、数字は攻撃力／防御力／速度、以下同)が、速度3のタイミングで防衛側「霧妖使い」(1／2／3)を攻撃目標とした場合、「黒き鉄槌騎士団」の攻撃力は2、「霧妖使い」の防御力も2なので、「霧妖使い」は捨て札となる。両者共に速度は3なので迎撃が行えるが、防衛側「霧妖使い」は攻撃力が1。迎撃しても「黒き鉄槌騎士団」の防御力は2なので効果はない。同様のケースで防衛側が「燦陽の古鏡」(2／2／3)であったなら、攻撃力が2なので迎撃によって「黒き鉄槌騎士団」を撃破できる(敢えて迎撃しないことも可能)。

別の例でいこう。侵攻側「虚ろなる鎧」(3／3／3)が、速度3のタイミングで防御側「灼焔の猟犬」(3／2／2)を攻撃した場合は、「灼焔の猟犬」が捨て札となって終了、となる。なぜなら、「灼焔の猟犬」の速度は2であるため、迎撃できないのだ。

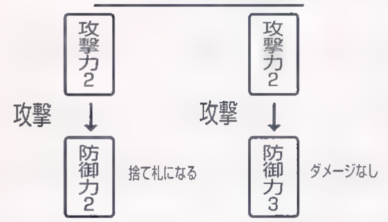
ちょっと厄介だが…

さて、ちょっと細かいことだが、戦法の使用の際に速度と速度タイミングが重要になる例を出そう。

例その1。攻撃側の速度が迎撃側よりも速かったとしても、迎撃側と同じ速度タイミングでの攻撃であれば迎撃は可能だ。つまり、速度3の戦力が速度3タイミングで待機し、速度2タイミングで攻撃を行ってきた場合には、速度2の戦力でも迎撃可能、となる(図6：速度タイミングと迎撃(その1)参照)。

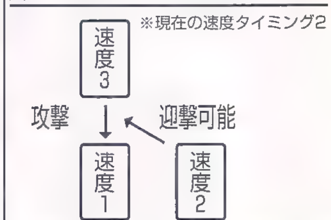
例その2。速度3のタイミングで、攻撃側が防御側の速度2の戦力を攻撃目標にした際、通常であれば防御側は速度3、もしくは速度3タイミングで行動できる戦力でしか迎撃できない。ここで、防御側は戦法を使用して攻撃側の速度を1つ下げた。しかし、攻撃目標は決定されているため、攻撃は続行となる。ただし攻撃側の速度は2に落ちているため、速度3のタイミングなれど、防御側は速度2の戦力で迎撃することもできるのだ(図7：速度タイミングと迎撃(その2)参照)。

図5：ダメージの適用



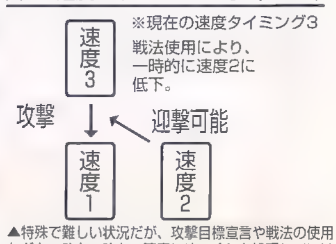
▲右側のケースでは、攻撃力2のユニットが何枚あろうと無駄である。攻撃力3以上のユニットを使うか、陣形を組んで当たるしかないのである。

図6：速度タイミングと迎撃（その1）



▲迎撃が可能な戦力は、未行動の「攻撃戦力が攻撃してきた速度タイミング以上の速度を持つ」戦力。

図7：速度タイミングと迎撃（その2）



▲特殊で難しい状況だが、攻撃目標宣言や戦法の使用などを、ひとつひとつ確実にゆっくりと処理していけば、トラブルは起こらない。

カオスギアなぜなに百科

第4回 デ・バース帝国の軍制



今回はデ・バース帝国の軍事制度について。かつての威光は衰えたとはいえ、まだまだ最大勢力を誇るデ・バース帝国。皇帝を中心とし、きっちり組み上げられた軍組織は、今なお他勢力に恐れられている。デ・バース帝国軍は、近衛軍、正規軍、法軍、工房軍などに分かれており、それぞれが他を補完しあう形をとっている。

近衛軍は近衛騎士団を中核とした皇帝直属の部隊で、現場指揮官クラスに至るまで皇帝自身が選抜する。皇帝と限られた側近のみが存在を知る特務機関があるとの噂もあるが定かではない。ディ・ハルツやドキアなど、各工房が優先して兵器を供給しており、強力でバランスの取れた編成となっている。

正規軍はいわゆる常備軍となっており、帝都を守る中央軍と、東西南北の各方面軍がある。辺境の守備は各方面軍が行っている。主な構成員は職業軍人だが、徴兵された兵士が補助として任務に就いている。兵器の供給はザケタ工房が行っている。

法軍は帝国法を導入している帝国周辺諸国への巡回裁判の護衛として創立された。しかし、現在では独立した兵団となっている。また、法軍は警察機構としての機能も有している。廷吏と呼ばれる法軍の兵士たちは、平時には犯罪の捜査取り締まりも行っている。

工房軍は帝国各地の都市に拠点を持ち、帝国軍に兵器を供給している。その一方で各個が軍備を有し、遠征への従軍や新兵器の戦闘データの収集などを行っている。有名な工房はディ・ハルツ、ザケタ、ドキア、メリア、ベルグソン、アバックの6つだが、これ以外にも中小の工房があり、帝国を支えている。各工房に関しての詳細な説明は、またの機会に譲りたい。

7月30日発売

マルチ対戦型トレーディングカードゲーム

覚醒の乙女たち アクエリアンエイジ

AquarianAge

©BROCCOLI

仕様

種類：全207種

スターターBOX

50枚入 ルールブック入 1300円（税別）

ブースターパック

12枚入 400円（税別）

アクエリアンコロシアム in 東京キャラクターショー1999

AquarianAge-TournamentBattle

TOKYO CHARACTER SHOW 1999

The First Round

40コマ超大型出展

開催日 7月24日（土）・25日（日） 開場10:00

会　場 東京ビッグサイト東6ホール（ブロッコリーブース内）

内　容 アクエリアンエイジβ版使用の大会【受付12:00　開始13:00】となります。講習会・フリープレイ・トークショーなども行います【講習会・フリープレイは随時受付】。また、本製品版の先行発売も行われます。本製品版の発売に合わせて、オリジナルサウンドトラック・公式カードバインダー・ビギナーズマニュアル・デッキケース・記念グッズも販売します。

※当日、β版の販売はありません。大会参加希望の方はβ版をご持参下さい。また、8月以降の大会ではβ版は使用しません。
詳細はホームページ・雑誌広告などで順次お伝えします。

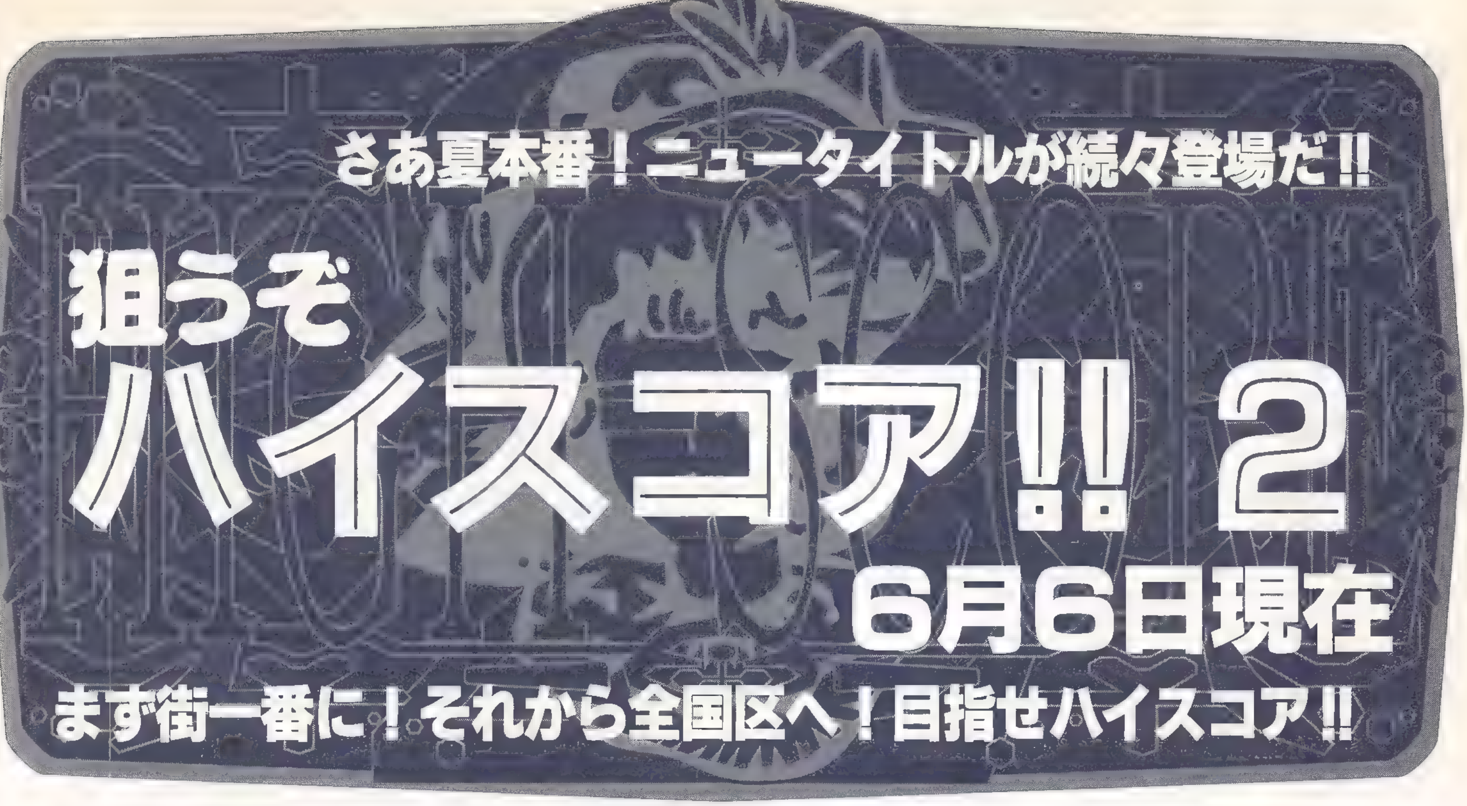


■その他のブロッコリーの出展内容■

デ・ジ・キャラットのグッズはイベント限定商品、先行発売商品有り！ 乞うご期待！

最新グッズでは、「ファーストKiss☆物語」トレーディングカードPart.3(なんと水上弘樹氏によるオール描き下ろし）や「Pia♥キャロットへようこそ!!2」の新商品などが要注目！ さらに恒例のプレミアムパック(夏期限定バージョン）の発売も決定！ 確実にGETしよう!!

アクエリアンエイジホームページアドレス http://www.aquarian-age.org/　ブロッコリーホームページアドレス http://www.broccoli.co.jp/



さあ夏本番！ニュータイトルが続々登場だ!!

狙うぞ ハイスコア!! 2

6月6日現在

まず街一番に！それから全国区へ！目指せハイスコア!!

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド (フレイムバイパー)	63,999,990	ガレッガマンNAS	A__ 8面でカンスト
2	ガンバード2 (アルカード)	1,433,000	へたれ	2-4 (連)
3	怒首領蜂 (C-TYPE)	394,235,880	プーさん (みつばちバージョン)	ショット強化 2-7 (連)
4	バトルガレッガ (ミヤモト)	15,034,980	落ちすぎちゃって困るの♡　シャバ僧	ALL (連)
5	グラディウスⅣ (5号機)	943,000	T.O	2-7 (連)
通信欄	最近、DDRのパフォの方々が来店してくれるのでだんだん、盛り上がって来ました。岩手のDDRの本拠地は花巻らしいので遠征超希望お待ちしておりマス♡今回ちょっと苦しかったゾ、ハイスコア。次回は…どうでしょう?　DC…欲しいかも（笑）店員まりい			

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2 (鑑)	1,511,500	S.T	ALL 「力」
2	月華の剣士2 (十三)	1,375,000	TOP	ALL「力」 こればっかりだな最近…
3	月華の剣士2 (十三)	1,292,000	TOP	ALL 「力」
4	ストリートファイターZERO3 (春麗)	3,450,000	KAZ	Z-ISM LAST落ち
5	ストリートファイターZERO3 (キャミイ)	3,088,500	T.Y	ALL Z-ISM
通信欄	北広島のみなさん元気ですか?私、サダマサは栃木の小山市にいます。いわゆる転勤ってやつですね！栃木に来ることがあったらぜひ遊びに来てください。店名はAXELです。よろしくね！ 栃木県小山市雨ケ谷新田68－5（国道50号線沿）　HP継続中			

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド (ADVANCE・5号機)	41,506,510	OAM- MOCKEY	1c6面 カンストまでやる
2	ガンバード2 (マリオン)	1,762,500	ボンバーボタン封印 BREM-にせBOJ	2-5 (連) 10万×1
3	武力 (ロブ・パイソン)	1'14"66	2回目のタイム BREM-にせBOJ	1c ALL (予)40秒ちょっと
4	クレオパトラフォーチューン (ひとりで・やさしい)	999,999,990	BREM-にせBOJ	1c　カンスト けっこう大変
5	カダッシュ (忍者)	1コインALL	BREM-にせBOJ	BREM-TSU 20　6-2?
通信欄	レゲーリクエスト表が少し変わりました。 by一担当君			

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,093,300	渡辺	1コイン　ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	4,294,500	V.T	1コイン　ALL
3	ワールドヒーローズ (ディオ)	13,603,700	ピーちゃん	1コイン　ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (グック・キング)	1,206,800	LSD	1コイン　ALL ギースあり
5	ギガウイング (ルビー)	5兆7237億5663万800	DAI	1コイン　ALL
通信欄	みなさん、お元気ですか?最近楽しいことありましたか?つまらないときは、ゲームでストレスをなくしましょう！			

セガワールド音更

北海道河東郡音更町木野大通12－1－13　☎（0155）30－1661

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウトF.E. (ノーマルモード)	4,652,510	チャーハンマニア 謎の中国人OLE	テンシン 314K・O
2	スパイクアウトF.E. (3分モード)	426,545	ザーサイハンター Yes!OLE	テンシン 20K・O
3	スパイクアウトF.E. (ノーマルモード)	4,389,330	車が… R_E	ホワイト 436K・O
4	エスプレイド (ユースケ)	20,448,210	全々稼いでいません (み)AIQ	ALL
5	トップスケーター (イージー)	738,107	スープの鉄人 ナイショ	Keith
通信欄	・・・大変です！スコアが足りない！みんなー！オラにもっとスコアを分けてくれーっ ・・・で、ここに書くコメントも足りません・・・ふぅ。 ONOKEN			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	7,974,000	M.X	ALL M.S.F
2	ストリートファイターⅢ3rd (ショーン)	6,719,700	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL M.S.F
3	ジョジョの奇妙な冒険 (デーボ)	1,747,300	H.W=渡辺英俊	ALL
4	武力 (徐竜誠)	5'06"18	MAX	ALL
5	ギガウイング (アイシャ)	45兆2893億8743万2430	D.M	ALL
通信欄	ストⅢ3rdストライク好評稼働中！スコア申請大歓迎です。 暑い季節になってきましたが、夏休みには冷房の効いた当店で、対戦ゲームで熱き闘いに参加してくださいね。 当店は定休日はありませんが臨時休業は店頭でお知らせします。by(店)			

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル青葉通り1F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (ルビー)	[illegible]	J-T・ARN-HDS	ALL　残2　B6 2P側
2	バトルバクレイド (2号機)	29,427,760	AUM	ALL　一面650万 落ちまくり
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	3,308,100	趣味は御神体集め とくにいいんちょ様	ALL　殺気×14 お祈り×65
4	レイクライシス (WR-OIF)	17,003,400	L-P-A-XYZ ヒカルにあげる♡	ALL　残0 A_LS MAP　05
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ (裏社、レオナ、クラーク)	793,000	FHC- 吉田佳裕(中三)	ALL
通信欄	〈ハイスコア番外編〉スペースが足りないです。 D.D.R.2nd（40138/200・TTT〈マニアック〉） ギガウイング（145114328478840・SSM〈アイシャ〉） グラディウスⅣ（1575700・なば〈G4A・3-4〉）			

札幌アミュージアム

北海道札幌市北区北6条西6－1－2　☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	全日本プロレス2 (田上)	99,694	CRA	A_L
2	全日本プロレス2 (コバシ)	112,415	クマーリオ	ALL
3	全日本プロレス2 (ウルフ)	112,970	RED	ALL
4	ストリートファイタ EX2 (七瀬)	3,604,200	KZY	A_L(乱入キャラあり※3本先取
5	ギガウイング (カーマイン)	115兆4383億9031万8550	T・N	ALL (裏スト含む)
通信欄	サヨナラ、メダルコーナー!!今まで夢と絶望をアリガトウ!!君達のことは忘れないョ。否、忘れられないね。無理だって。もう絶対ダメ。ダメダメだね。かわりといっちゃアレだけどビリヤード!!がんばってます。グッ!!って感じ。遊びに来て。グッ!!って。グッ!!			

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ロック)	1'59"31	STL	1c ALL
2	ソウルキャリバー (ファン)	2'41"61	Y.F	1c ALL
3	ソウルキャリバー (ヨシミツ)	2'42"19	STL	1c ALL
4	ソウルキャリバー (ジークフリート)	2'57"22	EMI	1c ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	5,120,800	バクチ王　M.X	1c ALL
通信欄	バンデットは年中無休！当店スタッフは女性のみで運営しています気軽に来店ください。鉄拳TTはすでに発注済!彼からは先祖?ヒェ！期待してください。ゲーメストをはじめて読んだ時よりスコア店だったNTK！ありがとう。静かにさるるはさびしいかな！SHOはどこ?			

狙うぞハイスコア!!

ロッキーワールド東松山店

埼玉県東松山市箭弓町1－6－15　☎（0493）24－6101

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2 （初級）	2'13"01	JKR 芝ドンできないっス	旧Ver.完走 ハード車　MT
2	デイトナUSA2 （中級）	2'48"88	AXL　マルカックン ハウスザオブハゼット	旧Ver.完走 TAモード
3	メタルスラッグX	6,009,860	ランプは出ないし3万 も出ん　まじ?かしや	ALL残0　㊥
4	ストリートファイターⅢ3rd	8,112,000	ぜんぜんだめなんです けど。まいったかしや	ALLノーマル まこと使用MSF
5	テクノドライブ	155.6%	GIX	車幅感覚 ジャンプ連続集中
通信欄	ただ今当店では、スト Ⅲ3rdの対戦がかなり熱いです。 ビデオゲームはすべて100円2クレジットになっております。またハイスコアーも常に受付けております。みなさん来てください。 P.S.　熊谷のJKさんGダラがんばって。あと基板を貸してちょ！			

GAME・INN・SAM蕨東口店

埼玉県蕨市塚越1－2－5　2F　☎（048）444－9025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング （ポーチカ使用）	67兆4048億1673万5130	KUW－T.B	ALL　裏ラス 3.5兆落ち
2	ギガウイング （シュトック使用）	208兆6024億2849万9120	へたれ㊞㊞㊤	ALL 3面ヘタレ×3
3	レイクライシス （WR－03R）	24,163,640	SGL－SAKI （ABC）	dishuman 前1601万
4	ガンバード2 （ヘイコブ使用）	3,986,400	GAP	残3　B7使用 B51周150万㊥
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'08"25	もうのびないP.O	A　GM 前半5'17
通信欄	当店の場所がわからない、とときどき電話で質問を受けることがあります。ということで説明ついでに宣伝を。JR蕨駅東口を出ると、左手にあさひ銀行が見えますので、その向かいのパチンコやさんの2階にございます。みなさんご来店よろしくお願いします。			

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4－30星野ビルB1F　☎（048）269－8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング （アイシャ）	122兆7089億392万2540	YPS－SHO	ALL　㊥ 残2、3
2	ギガウイング （シュトック）	59兆492億4234万7360	M.W	ALL　㊥ 残1、2
3	グラディウスⅣ （6番装備）	917,300	R.F	2－5　6番
4	ギガウイング （ルビー）	58兆9210億3110万1750	YPS－SHO	S7まで　㊥
5	月華の剣士 （高嶺　響）	1,499,900	YPS－SHO	ALL
通信欄	前回募集したもので集ったのはバイトだけでした。サイキックは消え、集計中なのになぜかグラⅣが消えてしまいました・・・。 スコアラーも少なく、私のスコアが3つも載ってしまうとは・・・。			

ゲームニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	7,816,600	アイスマン ビミョーにキャラ替え	ALL まこと
2	ストリートファイターⅢ3rd	2,557,800	T.K シャオしすべし	ALL ヒューゴ
3	ストリートファイターⅢ3rd	3,556,000	目指せランバト3 連覇	ALL ユン
4	ストリートファイターⅢ3rd	2,388,500	マッチ　ホントは豪鬼 キリキリキャラ替え	ALL エレナ
5	グラディウスⅣ	845,200	TMZ　AKI	2－4 4号機
通信欄	6月から毎週土・日にイベントを行っています。土曜日はストⅢ3rdとVF3tbのランキングバトルを、日曜日はま各種対戦ゲームの大会を行っています。興味のある方は電話で問い合わせてください。			

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－1611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd （まこと）	7,314,700	CRY.こきとーこきとー。まだでるでる。	1コインALL MSF
2	ストリートファイターⅢ3rd	5,027,300	CRY.あ～ちくしょう。	1コインALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ98 （裏社、ロバート、マリー、	666,300	K.K.最終おーぎ 全部読めたあ.	1コインALL ロッテリア
4	武力 （タカト）	3'49"04	K.H　最近うちの大将頭がレバガチャです	1コインALL ジャンヌダルク！
5	武力 （パイソン）	2'43"35	ECG　ラッキーパンチ連打以上平均9私	1コインALL 中足はどうでなー
通信欄	すいませ～んリキちゃま最近アホなんですけど、、、。いや正直言うと前々からなんですけど。ちなみに、強さもキレちゃってて、、、。ちなみにあんこ玉のかみの毛がビシバシ抜けてます。また日付けがリングネームの人は自白押しできないくそ野郎です。みんなアホです。			

スーパービンゴ高崎店

群馬県高崎市大類町1216－1　☎（027）353－3110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック2	294,867	SXZ	Normal
2	武力	1'03"96	たにちゃん♡	1cALL ロブ・パイソン
3	クレイジータクシー	72,873.47	チョップ連打 North	GENA
4	D.D.R.2ndMIX	196,87 ,660	山からの使者	アナザーハード
5	バーチャストライカー99	+14	ハッピーイン	スコットランド
通信欄	ただ今、スコアを出すのに一生懸命です。スコアを出してくださる方、ぜひスーパービンゴ高崎店で出してください。スタッフ一同、心よりお待ちしております。			

レイクサイド・ジョイメント

茨城県水戸市千波2746レイクサイド1F　☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd （豪鬼・滅殺豪昇龍）	3,768,600	III ギル倒せない	ラスト・
2	ギガウイング （1Pカーマイン）	122兆4244億1859万9480	CŌM こんなところかな	ALL
3	ギャルズパニックS2 （1P）	14'55"83	CŌM まあまあっす	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険 （イギー）	1,938,100	KAYO ・・・。	ALL
5	メタルスラッグX （マル 1）	4,600,000	E.G 500万点目指す	ステージ6
通信欄	今回はコメントとくになし！			

石岡ヒルストン

茨城県石岡市府中1－1－3　☎（0299）23－3061

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4thMIX （エキスパート・ヴォーカル）	1,734	XYZ	ALL
2	ビートマニア4thMIX （エキスパート・テクノ）	2,508	AYKS まだ伸ばせます	ALL
3	ビートマニア4thMIX （エキスパート・ホンブル）	2,818	XYZ	ALL
4	ギガウイング （カーマイン）	118兆5578億69万7980	ATS	ALL 残機×2
5	月華の剣士2 （サバイバルモード）	39人斬り	Y・T	斬鉄使用
通信欄	最近レトロゲームがちょくちょく入荷してます。中でもアウトフォクシーズはごく一部で異様に盛り上がっていたり（笑）！ スコア申請はいつでも受けつけてますのでお気軽に店員まで！			

セイ・タイトー・ステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd （リュウ）	4,141,900	相馬DIE	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd （ユン）	3,324,100	相馬DIE	ALL
3	ストリートファイターZERO3 （ザンギエフ）	2,349,200	T.A	Z－ISM ALL
4	ストリートファイターZERO3 （さくら）	1,803,800	T.A	Z－ISM ALL
5	ビートマニア4thMIX	673,590	KEN	HARD、ALL
通信欄	5月16日に『サイキックフォース2012大会』に参加してくださったみなさま　お疲れさまでした。おかげさまで大会も無事終了いたしました。次回は何をやるかはまだ未定ですが、夏休み中に一回はやろうかなと思ってます。　㊉清明			

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2－5－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ペラボーマン	224,000	AZJ　K.S	ジャンプボタンが2ボタン使用
2	グラディウスⅡ	1,255,200	K.S	2－7　㊥
3	グラディウスⅢ	685,080	山田	水晶面　㊥
4	達人王	1,330,140	KEI	
5	沙羅曼蛇	1,652,900	AZU－K.S	クリア
通信欄	在庫基板のリクエストに応じております。			

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd （エレナ）	4,078,000	浅川悠非公認FC 会長REI	ALL A++
2	バトルバクレイド （上級・3号機）	33,287,410	VHS	8面
3	武力 （リョウ・サカザキ）	3'07"12	デジキャラッ党 NHK	ALL
4	餓狼伝説W.A. （ライデン）	5'58"56	あおい氏元気か? NHK	ALL
5	ビートマニア4th MIX （ハード）	633,878	物工最強Sマスター	ALL
通信欄	SF3.3入荷から対戦が再燃しました。今ならまだ間に合います。（何に?）●DDRはダブルプレイが流行。すでに爛熟期なのか～?●入荷予告：鉄拳タッグトーナメント、ドラムマニアは入荷確定です。KOF'99もまず入るでしょう。　最近時間のできた㊉			

AMパーク・フリーダム平店

福島県いわき市平字田町67－2　☎（0246）22－9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ （5番）	1,463,200	バーバー・ダーヨシ （エロカットでも可）	3－4　㊥
2	グラディウスⅣ （6番）	1,346,200	グラⅣサボりすぎの人 必殺ヘビメタアタック	3－2　㊥ 単に大江戸好き
3	ギガウイング （ポーチカ）	90兆7366億3465万7830	修斗所属増田義人君へ 世界一強い男になれ！	ALL㊥ノーミス B×4　点低い
4	ビートマニア4th MIX （ハード）	738,311	2代目エロDJ（略してEJ）エッポさん㊥	ALL ボーパーできねえ
5	怒首領蜂 （C・レーザー）	228,469,920	幹てつや	2－7 MAXカスヒット
通信欄	上海Ⅲ：105500点　LZ－SQ ALL バトルガレッガ（1号機）：11654930点　NORI ALL ジャッキーチェン（ロウ）：HIT数計測不能　AVE　約150HIT? ☆当店では持ち込み基板用筐体を1台設置してます。　by　SQ			

ベアーランド前橋店

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング （ポーチカ）	108兆4477億3555万6190	EFI	1cALL
2	パカパカパッション	1,173,150	A..	1cALL
3	ストリートファイターⅢ3rd （春麗）	2,973,200	ABD	1cALL
4	武力 （リョウ・サカザキ）	4'44"94	DC	1cALL
5	メタルスラッグX	4'775"050	K.O	
通信欄	ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE、BURIKI入荷!!ビデオゲームオール50円です。冷房ガンガンにしているので暑い日には涼みに、遊びにきてね。			

プレイシティキャロット・パークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	613,500	マルチでちゅう♡	ALL 裏社アテナユリ
2	ストリートファイターZERO3	2,918,200	マルチでちゅう♡	ALL R、ミカ
3	ジョジョの奇妙な冒険	1,141,400	J9	ALL 承太郎
4	ジョジョの奇妙な冒険	908,800	大塚真彦 M.O	ALL アヴドゥル
5	ファイティングレイヤー	1,233,000	穴クラ GJ	ALL　ヨ落ち アレン　白ハコあり
通信欄	当店はレイアウト変更により新しく生まれかわりました。新作としてワースタ99、カンバアールそして新たにジョジョ、ガンメンウォーズが加わり楽しさ倍増！ぜひとも新生OCパークレーンナムコにご来店ください。実況生中継は岡田浩徳でお送りしました一！			

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321－8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力 （リョウ）	3'04"55	FAG	1cALL レベル1
2	武力 （ロブ・パイソン）	45"42	FAG	1cALL レベル1
3	バーチャストライカー2Ver.99	+12、－0	YOU	1cALL デンマーク
4	パワーストーン	8'59"46	ABC	1cALL
5	餓狼伝説W.A.	3'37"63	TAA㊤	1cALL ライデン大暴れ
通信欄	ハイスコアラー募集中♡音楽ゲーム、ドラム、マニアも入荷！ 新作・レトロも入荷予定していますので、ご来店、お待ちしています。			

GAME・EXC

東京都杉並区上萩1－16－16ユアビル I 1F ☎（03）5397－9551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（1－F）	820,400	目指せ3 5. 小池田マヤ(た)3－18	2－4 (連)
2	グラディウスⅣ（4－F）	1,380,200	4番装備と仲が悪い 小池田マヤ(た)3－21	3－3 (連)
3	グラディウスⅣ（5－F）	1,506,700	3周目復活不可能！ 小池田マヤ(た)3－19	3－3 (連)
4	グラディウスⅣ（6－F）	1,520,200	目指せ3－7!!!! 小池田マヤ(た)3－21	3－4 (連)
5	グラディウスⅢ（4－F）	1000万＋α	小池田マヤ(た)	13－8 (連)

通信欄：都合により、グラⅣは今はもうありません。（グラⅢもない）メストを見てグラⅣをやりに来られた方々、ありがとうございました。当店はいろいろゲームが安くなっているので荻窪西口に来ることがあったら、ミスドの横の奥のちっちゃいゲーセンに立ち寄ってみてくださいね。

ゲーム・イン・ファッツ

東京都東村山市栄町2－22－21 ☎（042）391－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	7,336,900	URJ	まこと 1cALL
2	ストリートファイターⅢ3rd	5,781,100	KAW	豪鬼 1cALL
3	ストリートファイターⅢ3rd	4,534,000	KAW	ユン 1cALL
4	ストリートファイターⅢ3rd	3,904,300	KAZ	ケン 1cALL
5	ギガウイング	[illegible]	Y.S	1cALL

通信欄：SFⅢ3rdSTRIKE好評稼働中！ギガウイングハイスコアは、Y．Sさんの独占状態！もうすぐ夏休みですね！みなさまのご来店をどんどんお待ちしております。当店の場所は、西武新宿線、久米川駅南口、モザーク商店街の通りにあります！

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4 ☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテントマディ	＋66948.35	S.Y	STAGE5 ラストボス
2	ストリートファイターⅢ3rd（ケン）	4,101,200	きんた	ALL
3	スーパーパズルボブル（CPU対戦）	44,985,180	水色ブルマ強化の逆襲 G2－るたまあ♡♡♡	ALL
4	ビートマニア4thMIX（ハード）	736,197	1204	ALLジャングル→フュージャズ→ハウス→ハードハウス
5	ビートマニア4thMIX（エキスパートテクノ）	2,129	FDA	ALL

通信欄：緊急募集♡一部のだれきっている常連達にカツを入れてくださるスコアラーのみなさまを求めています♡ただ今ビートマニア4thMIXが1回100円でプレイできます。お近くの方ぜひ練習しにきてね！鉄拳4、EX2プラス、パカパカ2、KOF99続々入荷！

スペース・ラボ

東京都品川区戸越3－4－1アーバンタワー戸越2F ☎（03）5702－8414

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（リュウ）	7,227,400	投げとレーブは禁止♡ GTS	ALL MSF 700万いく？
2	武力（ロブ・パイソン）	2'06"15	TAKA（某店バイター）	ALL
3	闘姫伝承（ハイウェイスター）	1,745,200	近所の古本屋の子ねこに一目ボレ	ALL
4	ナイトスラッシャーズ（クリストファー・スミス）	1,040,900	BAL	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（影DIO）	2,000	彼女がメガネッ娘って本当?(自主規制)	ALL 0点いける

通信欄：ジョジョの2000点は「なじむぞッ！」＆タイムオーバーを使って出したものです。それはともかく、6月25日に行われたレゲーイベントに来てくださったみなさま、ありがとうございました。

ICサービス千歳船橋店

東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ++（かすみ）	2'43"50	夢みるヴィーナス	バースト ALL
2	ライデンファイターズ2	97,423,400	にゃきら～EMR	スレイブ ALL 連付き
3	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	982,300	かきごおり	ALL
4	レイディアントシルバーガン	12,204,020	オナジン	ステージ2 ALL
5	レイディアントシルバーガン	9,660,950	KHD－KGR	ステージ4 5A

通信欄：1999年7の月、恐怖の大王がやって来て今年の夏のゲームが出来なくなる・・・なんてことはないよね？夏には期待大のゲームが幾つか発売されるのになぁ。だからもうちょっと待っててね。恐怖の大王さん（ハート）。 店員 UTAH

ゲーム・イン・ナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14 ☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	3,434,600	にっきー	ケン ラスト面
2	バーチャファイター3tb	4'34"79	にっきー	ジェフリー ALL
3	ラビリンスランナー	1,164,000	NST－にっきー	ALL これってカンスト？
4	大工の源さん	693,100	2号(そりこみ記念)	2面永パ 耐えられません
5	ストリートファイターZERO3	2,309,100	NST－まさやん	さくら V－ISM ALL

通信欄：BIFで週末開催している大会が盛り上がっています。土曜日もしくは土・日曜日開催で「X」「Veイヴァー&ハンター」中心です。当日受付ですので興味のある方は、お気軽にお問い合わせください。
レゲーの入れ換えは毎月月末に総入れ換えとなりました。

アミューズメント・ゼウス成増店

東京都板橋区成増2－17－15初音ビルB1F ☎（03）5998－4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソンビリヘンジ（リンダ）	1,164,000	S.Y	
2	ストリートファイターZERO3（バイソン）	4,717,800	大槍軍人普及委員会 QSG－ZEG(は)	ALL (連) Z－ISM
3	ギガウイング（ポーチカ）	158兆8347億8942万3910	SGL－HDK改め ⓐyn	ALL (連) 残機×2 残B×6
4	ガンバード2（バルピロ）	2,549,400	PMX	ALL (連) 残機×0 残B×0
5	テトリス・ザ・グランドマスター	12'05"85	TO	GM達成時

通信欄：今回の集計は〆切日一週間前に5つのスコアー申請があったのでウレしかったです。毎回こんな調子だと良いんですが・・・・。
さて前回またしてもウソっぱちなコト書いちゃいましたがこりずに今回も。（笑）鉄拳タッグトーナメントが・・・・。 担当：アカサラ

コスモメディア蒲田

東京都大田区蒲田7－4－7成田ビル2F ☎（03）3738－0433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,413,800	J	承太郎DIOこめ～はオレを怒らせた
2	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,732,600	KMR	ピカチョ～って感じ。
3	超鋼戦紀キカイオー（轟雷）	3,810,900	KKO	体力ゲージの表示何とかしてくださ。
4	エドワードランディ	704,561	ノガミまでテクるぜ	アイスうめえ～！
5	D&DⓇT.O.D.（ファイター）	1,134,204	R・D	しらん、気持ちわるい…

通信欄：最新ゲームも良いけれど、たまにはレゲーもいかが？というわけで、ついにデコの名作「エドワードランディ」入荷しました！さらに、当店では「ファイナルファイト」や「ワンダーボーイ」がバリバリ現役！秋葉の帰りにぜひ寄ってくださいね♡スコアも募集中！ by(黒)

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F ☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャロップレーサー3（スターオブレッド）	14'58"0	BOW	ALL
2	ギャロップレーサー3（スターオブブルー）	12"03"0	AGF－※※	ALL
3	ギャロップレーサー3（スターオブグリーン）	12'34"1	AGF－※※	ALL
4	ギャロップレーサー3（スターオブゴールド）	11'08"9	AGF－※※	ALL
5	メタルスラッグX	5,030,390	BJT	詳細不明

通信欄：ストⅢ3rdストライク入りましたが、ハイスコアと呼べるまでのものは出てません。みなさんがんばって。ギャロップレーサー3は、レコードタイムが出にくく、スコア更新も少々難か？ あと各メーカーさんの最近の基盤の売り方出し方不評ですヨ。

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,087,100	MAS	1cALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（チャカ）	1,806,700	ERK	1cALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,493,500	ERK	1cALL
4	グラディウスⅣ	487,500	K.H	1－9
5	1945Ⅱ（DH93）	1,246,700	KCU	2 1

通信欄：夏の空気が漂う今日このごろ、みなさん、いかがおすごしでしょうか。当店では、ただ今鉄拳タッグトーナメントが大ブレイク!!毎日熱いバトルが行われています。みなさん鉄拳T・Tで熱い夏をすごしませんか。久々の大会もあるので、乞ご期待!! 従業員Ｉでした。

ゲーム・イン・みとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1－37－17 ☎（03）3806－0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4thMIX（ハード）	767,260	担任のアゴが長いからAGOかな?K.N	JG－FJ－DH－RV ALL
2	ビートマニア4thMIX（エキスパートテクノ）	2,603	AGO、AGO、AGO K.N	ALL 究極忍者供えガイ
3	餓狼伝説W.A.（アンディ）	3'13"96	これでとれなかったらそういう運命なんだ。	ALL 全一希望
4	パカパカパッション（スペシャル）	1,293,420	PACA－TAⅡ イベント優勝(マジ)	97－95－97－96 ALL
5	テトリス・ザ・グランドマスター	12'01"11	ERO－SHN 11分は？(某店員)	ALL Gm

通信欄：SINさん、JJさんがバトライダーに挑みましたが今月もクリアなし。通算4ヶ月、ゼロ3大会まだやってます。今月で第18回。ストⅢ3rd毎週土曜日にリーグやります。ブロッキング好きな人はぜひ。ギガウィング100兆でません。DDRが（略） 担当 亀井

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F ☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（シュトック）	219兆9064億9872万5980	一応つながった V－HTR－ARD	ALL(連) 5面ヘタレ×20
2	ギガウイング（アイシャ）	[illegible]	ヘタレアイシャ	ALL (連) 三途B×1（ヘタレ）
3	怒首領蜂（Cタイプショット強化）	624,420,110	つゆだくだく野郎－S.Q	ALL残0 火蜂よけれね～
4	バトルバクレイド（上級コース）	27,845,050	もう疲れた人④	ゆるしてね～ ALL 5号機
5	弾銃フィーバロン（ノーマル・魚太郎）	13,256,815	1万点の更新 素人シューターMSA	ALL真ボスあり 兵士6,182人

通信欄：弾銃フィーバロン（タイムアタック・魚太郎）：2,134,787点「金使いすぎ!!へたれネコ」
※夏休みはぜひ江古田の街へ!! by 裏白ジャパン4－4－2

ゲームプラザ・ニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（ひかる(連)）	6,629,700	スペシャルグン落ち（たったの58万）	ALL「個人申請」1周204万
2	VJダッシュ	2,022,400	カルロス岡本	
3	ギガウイング（ルビー）	50兆3676億4525万6680	ミューミュー	ALL 2ミス
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	102,410	TOS－O.S	ALL V作戦が発動中!!
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'39"80	ANR－CKK－北本	ALL GM 192474

通信欄：最強トーナメント優勝者発表！サイキックフォース2012・2on2大会②→マッスルタッグマッチチーム、ジョジョの奇妙な冒険大会③→福井氏、ストリートファイターⅢサードストライク大会①→石川名人、ストⅢサード大会②→印南氏でした!!

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1－8－27十条ホワイトビルB1F ☎（03）3906－2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力（ロブパイソン）	1'32"57	赤羽(日)トシ比呂	ALL
2	パワーストーン（ガンロック）	6'37"69	ほえほえ	ALL 同付 2P側
3	デッドオアアライブ++（ゲンフー）	1'26"06	巣鴨やられ隊 SRP－NTS(西)	ALL バーストモード
4	ねらってチュー	1,105,530	説教Zac Ristar(代)	ALL
5	ストリートファイターZERO3（春麗）	4,668,800	KAG三蔵（来店記念）	ALL(ピンク) X－ISM

通信欄：いやぁ、武力イナスじゃないっスか。ちょこっと見直しましたよ。ヒデイングとパイソンがサイコー！
ストⅢ3rdは、まことで円囲でキマリっしょ。アツすぎ。
そーいやぁ、家にノミが大発生。どーにかして。 by てし

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F ☎（042）576－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（シュトック使用）	[illegible]	池うらら	1cALL
2	ギガウイング（ポーチカ使用）	36兆3759億1962万4300	ZAT	ステージ7まで
3	バトルギア（GC8改）	3'05"618	Y.Y	超上級 TA/MT
4	アルゴスの戦士	6,136,710	AKIRA	1cALL
5	エレベーターアクションリターンズ	999,900	FOX	1cALL

通信欄：なぎさんさようなら、新潟に帰っても元気で。ブリッジメンバー一同、ご冥福をお祈りします。夏に来てね♡
当店のDDRとBMⅡDXはただ今リンク中！メモリーカード持って遊びに来てくださいね♡

ゲームコンドルPARTⅡ

静岡県静岡市鷹匠3－1－13スカイコーポ1F ☎（054）255－4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	7,563,600	WTR	ALL まこと ランクルMSF
2	サンダークロス	10,000,000+α	SDDかろやか4号	8－6で達成
3	怒首領蜂	134,122,680	HGA-GVP-PCG 美作党党員1号	2－6 C－L 491ヒット
4	ギガウイング	59兆6846億301万3200	SDDかろやか 6ボス御気げんななめ	ALL信之介
5	ヴァンパイアセイヴァー2	2,218,000	まだまだ!! OR－AKA	ALL モリガンおまろあり

通信欄：みなさま、ついにうっとうしい梅雨が来てしまいましたがいかがおすごしでしょうか。期待のストⅢサードがようやく発売され、モリモリブロッキングにはげんでいるのではないでしょうか。このところようやくビデオゲームの新作がそろって来ました。当店も続々入荷中です。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5 ☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力	2'54"46	A・I	リョウ・サカザキ
2	バトルバクレイド	22,953,790	T・I	ステージ5 フレームバイパー
3	ギターフリークス	58,617,600	ZKS－DDD	ノーマル
4	キャプテントマディ	+52573.48	H・A	
5	ストリートファイターⅢ3rd	4,466,500	H・H	まこと

通信欄：現在6月5日、DDR2以外の音ゲーが全部100円になってます♡ポップン2と4thMIXにVJは前からです。ギターとⅡDXだねじゃあ次はDDR2だな？「これ」だけ仲間外れにしちゃ可愛いそうだ(笑)。そんでもって、この号が発売される頃には「あれ」がっ！（以下待て次号）

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29 ☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	1,897,000	AYU	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,536,000	RES	ALL
3	月華の剣士2（斬鉄）	1,504,100	JFK	ALL
4	月華の剣士2（斬鉄）	1,292,900	TOS	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 [illegible]	328,700	ABC	ALL

通信欄：日照しも強くなり、ますます暑くなってきましたが、冷房の効いた当店で、熱い対戦をしてみませんか。腕に自信のある方、ぜひ一度ご来店ください。スコアラーのみなさまもぜひ当店で新しい記録を残していってください。

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119 ☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（ケン）	3,090,300	KEN	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd（ゴウキ）	3,034,400	COM	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（チャカ）	1,368,500	JUN/テイル	ALL
4	月華の剣士2（刹那）	1,072,002	WHO	ALL
5	スパイクアウト（WHITE）	2,974,245	Y.Y	ALL

通信欄：ストリートファイターⅢ3rdなど、新作続々と入荷し、対戦ゲームはますます熱く盛り上がってます。暑い季節になりましたが、冷房の効いた当店で熱い対戦をしてみませんか。みなさまのご来店お待ちしております。

ゲーム・サファリ

岐阜県各務原市鵜沼羽場町5－168 ☎（0583）85－9865

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	34兆2196億8679万	CAP	カーマイン
2	武力	3'58"72	SSS	イワン・ソロコフ
3	武力	4'42"65	S・T	ロブ・パイソン
4	武力	5'20"70	SNKユリ	リョウ・サカザキ
5	月華の剣士2	41人斬り	JEN	斬鉄

通信欄：ストⅢサードストライク入荷中ですが、対戦が盛り上がっていてスコアでてません。誰かギルのコマンドをお知えて・・やっぱりNETで探すしか。店内配置変えを予定しております。お楽しみに!!
○非売品TO・Heatグッズ集め中っス。ダブリはほしい方へ。

ゲームイン・セブンアイランド

神奈川県横浜市西区南幸1－5－29 ☎（045）314－2205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレイジータクシー（GENA）	$90,118.80	左脚が痛い セッチュー	195人
2	バトルバクレイド（上級、5号機）	30,226,140	ずほ氏来店記念㊤	8面 ○4万落ち
3	レイクライシス（WR－01R）	20,885,650	はーちゃんFC KRS－TS－TTR	ALL 真ボス潰し、粘りなし
4	ガンバード2（タビア）	3,014,300	NKM－KZR－KNU	2周ALL 残0 89万落ち B2
5	ストライカーズ1945Ⅱ（ハヤテ）	2,308,300	プリオ君来店!㊤	ALL 2P側

通信欄：ギガウイング（カーマイン）：116523427269970
KRS－EMI 秋山さん元気？ ALL
DDR2L（マニアック）：378229100
長谷嘉洋 1Believe～Getup'n～パラMAX

タカラ島・駒ヶ根店

長野県駒ヶ根市赤穂1566ベルシャイン駒ヶ根店1F ☎（0265）81－4163

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	381,000	DBZ	ALL
2	鉄拳3	2'23"96	S.T	ALL ポール
3	メタルスラッグ2	2,385,550	M.F	4面死亡
4	アストラスーパースターズ	1,546,300	A	ALL フーリー
5	サイヴァーン	1,676,720	KEN	3面死亡

通信欄：当店では、「ちょっと前のゲームフェア」と題し、ちょっと前のゲームを月ごとに入れ替えております。ちなみに今月は、「翼サム」です。忘れた方は、1カ月間みっちり練習してハイスコアを狙いましょう。

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33 ☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス	14,202,970	RYO AMK	ALL WR－2 MAPNO3
2	ギガウイング	64兆4585億2672万6360	GM	ステージ7 ルビー
3	ガンバード2	1,337,700	GM	2－3 タビア
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,561,600	RYO－AMK	2－3 フライングパンケーキ
5	武力	3'52"69	RYO－AMK	ALL リョウ

通信欄：今月のレトロゲームといえば沙羅曼蛇です。みんなけっこうはまっているみたいな気もする。でもコンドルのおススメといえばストリートファイターⅢ3rd・STRIKEだ！対戦台が2台あるからみんなやりまくってね！ by H

GAME OFF・いろは

静岡県浜松市高丘東1－1－3 ☎（053）439－4539

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド	33,687,170	－F－	1cALL 上級FUIPER
2	ガンバード2	2,544,800	H・AYA	ALL 残0 バルビロ ボム！
3	ゾンビリベンジ	700,010	RIP	リンダ_9 89%
4	バトルギア	3'34"597	R－A	超弩級 エボⅣ MT
5	ビートマニア4thMIX	714,234	SYO	ランダムモード トランクス入り

通信欄：Iさん、焼肉おごってください。うなぎでもいいです。
by ミキハラスキー

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991 ☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX（ハード3曲）	3,965,358,000	417－KTM－NYK	1cALL
2	ストリートファイターⅢ3rd（まこと）	7,467,200	417－KTM－NYK	1cALL ランクルMSF
3	ストリートファイターⅢ3rd（ゴウキ）	4,068,400	ZZR	1cALL ランクA++
4	ストリートファイターⅢ3rd（ケン）	3,933,600	ZZR	1cALL ランクS
5	ビートマニアⅡDX	689,879	417－KTM－NYK	1cALL

通信欄：ストⅢ3rdは久々の当たりゲーだと思う。どこのメーカーとかはいわないが 新しいゲームを出すたびに面白くなくなっていく所もあるし・・・。ただみた目がキレイなだけじゃ誰もやらなくなってしまうということをわかってほしい！

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521－1飯塚商事ビル2F ☎（0465）49－6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（豪鬼）	4,425,900	386 就職おめでとう―！	ALL グレードS
2	武力（リョウ・サカザキ）	5'05"91	ASO	ALL
3	ギガウイング（カーマイン）	151兆2811億2485万5650	怒蜂検事	ALL（1P側） 残×2 B×6
4	パカパカパッション（スペシャル）	1,200,130	テックのみなさんに捧ぐYOS（ニャン）	ALL D93－91－G93－D89
5	ソウルキャリバー（ヴォルド）	2'53"18	SHO	ALL

通信欄：★元S●Kの小林さん、元気ですかぁ。ドラゴンボールはみつかりましたか？たまには、遊びに来てくださいネ。
ZNJさん、ご来店ありがとうございます。K．G君、ストⅢのスコア残念でした。また、がんばってネ。店長も応援しています。

マッドマウスPART－Ⅱ

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎（044）751－8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（斬鉄）	2,159,900	K.S	1cALL
2	ギガウイング（シュトック）	[illegible]	DVL－FEIS－T.S	1cALL
3	パカパカパッション（スペシャル）	1,178,200	DAL	1cALL
4	ビートマニア4thMIX（エキスパート・テクノ）	2,526	DAL	
5	ビートマニア4thMIX（エキスパート・HORRIBLE）	3,098	DAL	

通信欄：ビートマニアが大人気の今でありますが当店ではコンプリートミックス、4THミックスとあり、1プレイ100円です。ハイスコア大募集しています。一度遊びに来てください。7月より当店ではビデオゲームの録画サービスを始めます（無料）。詳しくは当店スタッフへ！

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1－19－19千葉ビル1F ☎（045）561－2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（シュトック）	[illegible]	VLLM ARD㊄㊥	ALL㊤
2	ストリートファイターZERO3（リュウ）	6,870,100	たり	ALL㊤ 一本落ち
3	ガンバード2（マリオン）	3,478,900	たり	ALL㊤ 2－7でノーミス
4	パカパカパッション	1,276,040	ERO	Cool Ⓓ96→Ⓓ56→Ⓚ96→Ⓓ96ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd（リュウ）	5,460,900	HIV?Ⓢ（参考スコア）	ALL ノーミス [illegible]

通信欄：オラタンVer.5.4、相も変わらず好調でス。ありがたいでス。
ティンクルスターッスプライツの2は、どうなったのだろう？
当店では長いコト対戦台で使っていたので、ものスゴく気になってるところでス。間に合うかな（←ひとり言）。 何故か気落ち気味FAN㊦

AMスペース・ゲームワールド

神奈川県横浜市港北区綱島西1－10－10第5吉田ビル2F ☎（045）545－5220

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マリオブラザース	999,990	H S	90面 点数調整。
2	エスプレイド	14,971,190	SGLベルガー憲王	イージー6人設定ゆーすけ
3	ドルアーガの塔	1,354,520	車銃吉男T.O	5人設定 JRA氏 またテクみせて
4	ミスターDo vs.ユニコーン	999,980	KONISHI	カンスト
5	魔界村	5,000,000	KONISHI	店員によるドクターストップ。

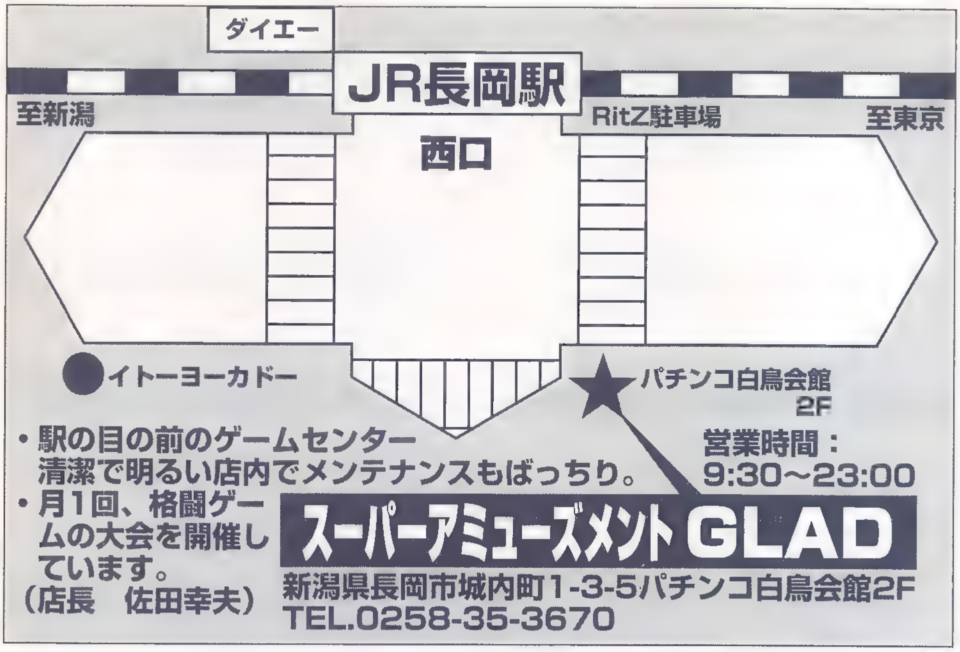
通信欄：DDRリンクVer．みなさんのオリジナルステップ募集中。数あるゲームセンターで当店ほど入れ込んでる店はみたことない!!一度来店されたし。音ゲーすべて100円!!とか言いつつレトロゲームもスゴイよ。基板もちこみOKなのでいろいろ。

GAMEわいずまん

神奈川県横浜市南区南太田1－32－34横浜ファーストビル1F ☎（045）744－1377

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（アイシャ）	61兆5724億[illegible]	SGL XYZ	ALL
2	武力（ロウ・パイソン）	1'13"74	DRR	ALL
3	ビートマニア4thMIX（コース4）	2,124	KKKK	
4	ビートマニア4thMIX（コース5）	2,708	SAK	
5	ビートマニア4thMIX（コース6）	3,037	DAL	

通信欄：3rdストライクがなぜか送られて来ません。（6月6日）どーなってるのか？ところで5月に入ってからイベント→オフ会→オフ会→オフ会→オフ会と とても身体に悪いスケジュールが続いています。今週は休めるのだろうか…？ by 店員（BBC）



プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4th（エキスパート:テクノ）	2,530	CAP－AB.R	ALL
2	ビートマニア4thMIX（エキスパート:ヴォーカル）	1,696	RA－Z	ALL
3	ギガウイング（カーマイン）	61兆632億8101万4120	ひさお	ALL ㊣
4	NBAプレイバイプレイ（マジック）	244	ARS	1クォーター3分設定　ALL
5	ポップンミュージック（ネオアユ,ボーナストラック,ラウンジ）	267,107	DRG	ALL
通信欄	6月です。ジメジメとしてイヤですネ梅雨って。でもそんな気分は、プラスワンでスカッとフットバソー！さて、新作入ってます。ストⅢ3rd、ブリキあります。DDRはコレが載る頃にはMC対応になっているかも?とりあえずミンナ来てネ！			

スーパーアミューズメントGLAD

新潟県長岡市城内町1－3－5パチンコ白鳥会館2F　☎（0258）32－3170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX（ベーシック）	160,266,200	GLD	
2	D.D.R.2ndMIX（アナザー）	221,297,200	DDR新潟組KRA	
3	D.D.R.2ndMIX（マニアック）	275,274,600	ELE	
4	ビートマニア4thMIX（ハードモード）	650,707	KAZE	選曲自由（4曲）
5	ストリートファイターⅢ3rd	7,516,400	ELT	まこと　ALL
通信欄	梅雨になり毎日じめじめしていますが、DDRとビートマニアでグラッドはひと足早い夏のようですヨ!!			

ゲームハウス・ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3－5－6　☎（052）916－1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	???	対戦ばっかでハイスコアどころじゃねー！	
2	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	117兆8020億1708万5780	T.K	ALL
3	リアルアンドフェイク	247,100	まつおか	
4	全日本プロレス2	113,750	BAS	シングルマッチ　馳　浩
5	ゾンビリベンジ	510,570	名前が入れれねーから誰がわからん	LV.9 84%
通信欄	7月18日にストⅢ3rdの大会をやります。当日参加もできるかもしれないので、興味のある人は来店してみてください。また、鉄拳TTの大会も予定しているのでお楽しみに。夏は格ゲーでますます暑く…じゃなくて熱くなりそうですな。　店員　OGI			

ゲームファンタジーランド・ナイル

愛知県東海市名和町3番割上40－2　☎（052）601－7817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4thMIX	720,185	KOU	ハードモード ALL
2	ギターフリークス	34,092,000	SDI	エキスパートモード ALL
3	D.D.R.2ndMIX	139,071,400	TH	アナザーモード ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd	3,250,700	TZA	ヤン ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd	2,766,200	TZA	ケン ALL
通信欄	ハロー！みてもらってますか?毎度お騒がせしておりますナイルです。ただ今、ストⅢ3rdSTRIKE好評稼働中です。近々大会の方もやりますので、腕に自信のある方、こぞってご参加ください。次回、テーマ鉄拳T.Tについてをみんなでみるべし！			

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38　☎（076）275－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	6,110,690	HIR	1クレジット改造なし・ALL
2	メタルスラッグX	5,401,500	HIR	1クレジット改造なし・ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,435,600	TEL	1クレジット改造なし・ALL
4	ミスティックウォーリアーズ（ケイマ）	657,750	FAB	1クレジット改造なし・ALL
5	パズルボブル	31,127,540	FNL	1クレジット改造なし・ALL
通信欄	なぜか、ホームページが持てることになり（でも作る予算がない）。ただ今ホームページの作り方を猛勉強中です。ハイスコアもタイムリーに掲載・更新できることを願っております。夏休みに間にあってほしい。次号にアドレスを載せれることを夢みて…　by　店長			

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6－55　ジャンティ21　1F　☎（0748）23－8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（アイン）	1,407,300	M.K	早くクリアしたいなあ
2	武力（サカザキリョウ）	8'35"61	BEA	1cALL
3	ストリートファイターⅢ3rd	3,028,200	ななしのゴンベエ	使用キャラ（ゴウキ）
4	月華の剣士2（斬鉄）	1,586,000	ひさだなおとし VFR400最高！	カモード 1cALL
5	キングオブドラゴン（エルフ）	1,912,900	BUP	1cALL 残×2（エルフ）
通信欄	最近はじめたレトロゲームリクエストが好評です。ただ今、当店に、熱血硬派くにおくん、カルノフ、奇々怪々、キングオブドラゴンなど、面白いゲーム盛りだくさんです。ぜひみなさん遊びに来てください。いやあホント昔のゲームは名作が多いなあ。　by　レーくん			

ゲームステーション64ビット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3－9坂野マンション1F　☎（052）834－9036

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	3,885,630	ACT（午巻の覇者、坂野店長仕込み）	
2	武力（ロブ・パイソン）	1'28"96	MIZ（水野屋本店）現在金ノ屋中！	ALL
3	NEO Mr DO	868,050	B?B（?軍団隊長）VISCOは不死鳥！	ALL
4	侍魂斬紅郎無双剣（緋雨閑丸）	464,500	B?B（?軍団隊長）対戦相手求む!!	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd（ヤン）	5,876,500	SNK（スーパー中根小学校王者）	ALL
通信欄	最近かなり暑くなってまいりました！それにともないアーケードのほうも武力・ストⅢ3rdといった格闘が入り、かなりの盛り上がりをみせております。そしてわが店の?軍団隊長（コード名：田中友也）から対戦者を強く求めています。自信ありの方、来店待つ！			

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	線艦（対戦モード）	10,973,595	NMT8.21	ALL　シンラ
2	ギガウイング（カーマイン）	123兆9017億4220万7590	べーたな	ALL ㊣
3	ギガウイング（ポーチカ）	105兆5525億3571万7010	KEN－SAKAI	ALL ㊣
4	レイクライシス（WR－01R）	20,529,400	KAZ	ALL ㊣
5	レイクライシス（WR－03）	21,510,280	250万以上落ちました。ボム運ナシ夫	ALL ㊣
通信欄	5月23日セイヴァー大会優勝は細川（ビシャモン）さん。6月6日ティンクル大会優勝はVIGAさん（ティル）。両名おめでとうございました。ティンクル大会次回は8月1日を予定。なんかティンクルブームが南下していってる気がすんですけど。気のせい?			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（Q）	2,596,100	E.M	
2	ストリートファイターⅢ3rd（アレックス）	2,544,720	T.A	
3	ストリートファイターⅢ3rd（ダッドリー）	2,456,200	S.K	
4	ストリートファイターⅢ3rd（ショーン）	2,389,800	R.N	
5	ストリートファイターⅢ3rd（オロ）	2,212,800	E.M	
通信欄	対戦格闘ゲームがこの夏ラッシュで発売されますね。最近は音ゲーに押されまくってたんで、このあたりで巻き返してほしいですね。ゲームランドPOPSのHP: http://www.geocities.com/tokyo/dojo/9143/			

天野ゲーム博物館

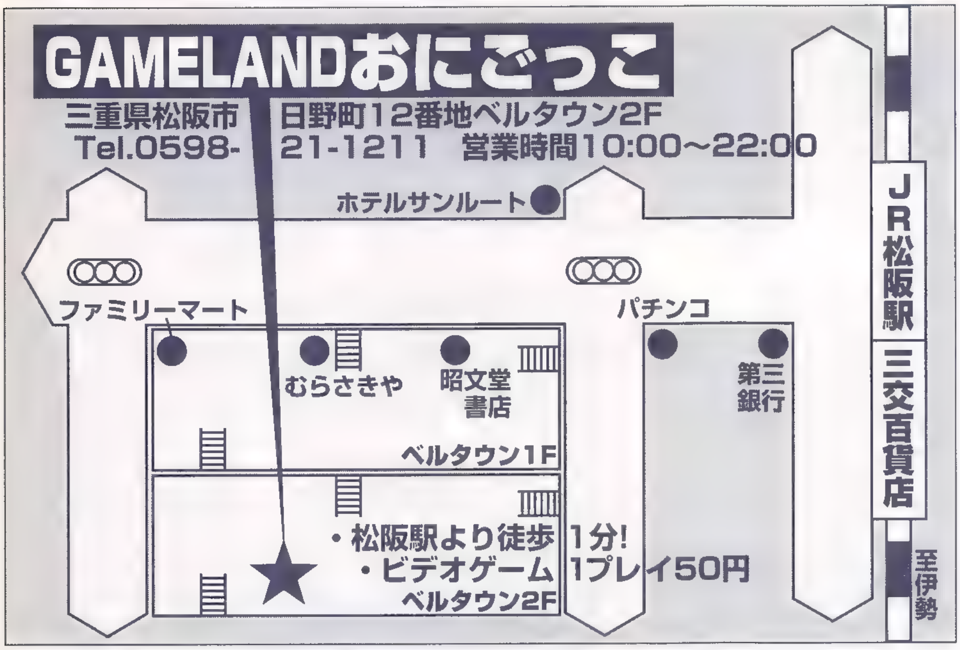
愛知県西尾市高砂町41　☎（0563）56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（3画面）	5,660,790	東京からのヒマ人	ACE MRX 天野ゲーム博物館
2	ギャプラス	1,000,700	岐阜から来た男	1コイン 天野ゲーム博物館
3	ナイトオブザラウンド	464,690	DIO	1コインALL 天野ゲーム博物館
4	グラディウスⅡ	10,000,000+α	満博（よーやくいけた18－8で達成）	1コイン 天野ゲーム博物館
5	魔界村	1,131,100	BTC	1コイン3周目 天野ゲーム博物館
通信欄	天野ゲーム博物館へ全国からの遠征ありがとうございます。博物館の会員になりたい人は免許証を忘れないでね。天野スポーツのゲームコーナーもストⅢサードストライクも対戦台を5組も全国トップクラスよ！シューティングコーナーも全国から遊びに来てくれます。			

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（フレームバイパー）	10,072,900	極パロやりに来てね SOLID－AMC㊎	1－7 上級
2	バトルバクレイド（ソリッドレイ）	8,623,250	ボーンナム先生	1－5 上級
3	バトルバクレイド（フレームボバイ）	4,476,710	SXR－れこのこくん	ST6ボス スペシャル
4	蒼穹紅蓮隊（紫電）	7,818,330	FS－MID!	1－5 ㊣付
5	ストリートファイターⅢ3rd（豪鬼）	2,183,500	クボ店員㊎モノ	ステージ8
通信欄	ストリートファイターⅢ3rd入荷！絶賛稼働中です。あと、ワースタ99、スーパーリアル麻雀VSも入荷！こちらのほうもよろしく。P.S.PC立川のO．Kさん、SOLID－S.S君、全一おめでとう！　担当より			



ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン２Ｆ ☎（0598）21−1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX	252,776,600	M・O・T	マニアック ALL
2	ビートマニア4thMIX	2,628	F・U・K・K	テクノ ALL
3	ギターフリークス	40,263,200	K・I・M	ノーマル ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd（まこと）	5,526,600	386	ALL ランク×S
5	武力（リョウ）	2'42"34	A・M・P	ALL
通信欄	ドラムマニア・D・D・R小室Ver.入荷予定!! 音ゲー以外のゲームも、どんどん入荷します。 P.S. ALU氏・DON氏・はやく松阪へ戻ってきてね!! by 店員 T・A・G			

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江２−17−25 ☎（077）545−1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	VJ	1,793,800	AAA	1cALL
2	ストリートファイターⅢ3rd	7,658,800	MFD	1cALL まこと
3	武力	2'38"60	サトウー	1cALL リョウ・サカザキ
4	ギガウイング（カーマイン）	198兆5696億3304万3140	O・Z	ALL 残286 倍率カンスト
5	パカパカパッション	806,460	YH	1cALL スペシャル
通信欄	暑くなってきました！ ゲームで、もっと、熱つくなろうぜ!!			

ネオアミューズメントスペースa−cho

京都府京都市中京区寺町四条上ル東大文字町302・303 A−breakビル２F ☎（075）251−2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人	10,106,380	ぺーとん	6−5で達成 連付100点×α
2	達人王	1,381,400	TATSUJIN以外はへボいぺーとん	2−1で終了
3	メタルスラッグX	5,185,850	ANK	
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,944,100	J	パーフェクトで倒す
5	ギガウイング	,17兆8270億2905万7640	G.T(IMY)	シュトック 2P 残1 ボム2
通信欄	どーも！a−choっす!! 締め切りギリギリに5つ集まって安心しました。 ん？この号が出る頃は鉄拳タッグがでてるハズ！ 盛り上げるんでみなさん来てくださいね〜。VF常連バーチャやれよ〜! スコアラーのみなさん。いろんなゲーム入れるんでスコアよろしくね〜!			

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701 1Ｆ ☎（0774）24−6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ずんずん教の野望	821,540	朝までクソゲー派壊滅RST−たもつⓡ	ALL 残1/5 設永パ?する気なし
2	ロードランナー2	1,159,090	矢部①@セオラ	R42
3	アルバレスタ	2,857,000	やまげん（店長）	ALL 1up有設定
4	D.D.R.	213,033,700	ZOO	ベーシックハード 4曲設定！
5	スペースボンバー（Ver.B）	5,846,900	武威＋藤倉桃子＋結城瑞穂ーウンモーフ゜	TOTSJ使用 ALL 残2 5設定
通信欄	ダンスダンスレボリューション入荷しました!!			

アクト西町店

愛知県豊田市西町５−26ヒエノビル１Ｆ ☎（0565）32−8006

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（ケン B+）	3,881,500	TAN	FINAL（ガピーン）
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（社、京、庵）	572,100	FUR	ALL
3	パカパカパッション（スペシャル）	850,260	MAV	ALL
4	月華の剣士2（斬鉄）	1,423,800	ISAM	ALL
5	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'52"57	BAU	ALL
通信欄	リニューアルオープン3周年 お楽しみ袋など楽しい企画をいろいろと実施しております。 ワイワイ楽しく遊べる店となっていますので気軽に来ていただけるとうれしいです。			

ジョイランドタイトー天六店

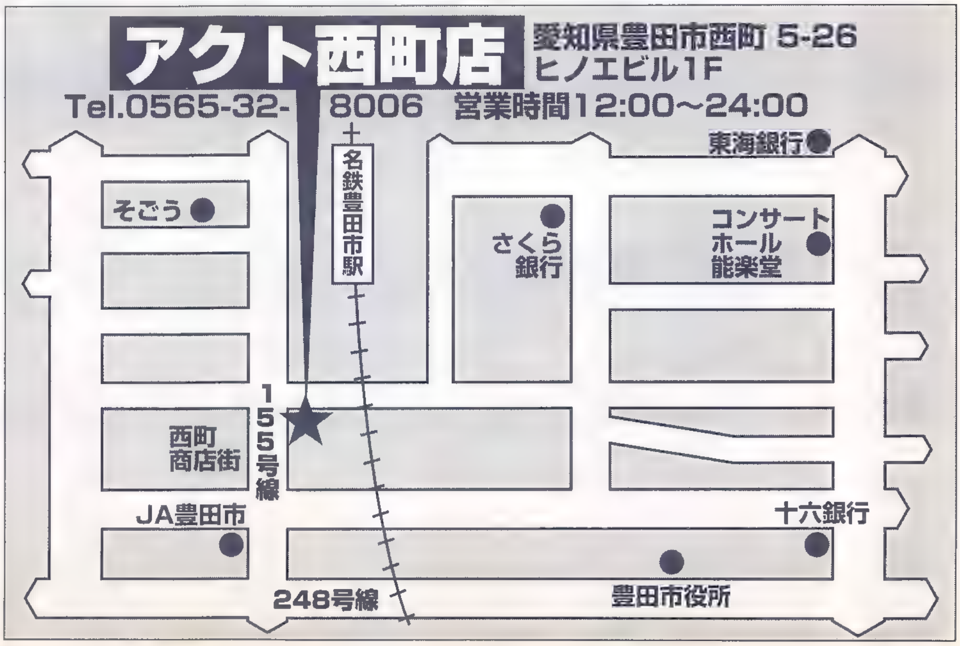
大阪府大阪市北区天神橋６−４−９ ☎（06）6351−1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndリンクVer.（アナザーダブル）	283,083,900	ぼっちゃんは今日もへたれだった…	1cALL 4曲設定楽しいな
2	D.D.R.2ndリンクVer.（ベーシック）	196,461,700	いをりしよーにん	1cALL 4曲
3	ポップンミュージック2（ノーマル）	300,000	1600えん!	1cALL ひまつぶし
4	ビートマニア4thMIX（エキスパートアナザー）	2,692	ビート鬼人いをり	1cALL カス過ぎ
5	D&DⓇT.O.D.（ファイター）	1,111,248	埋め太郎	1cALL ALL×4
通信欄	改装してきれいになりました。ハイ。落ちついた雰囲気がポイントです。新作をどんどん入荷していますし、レゲーも充実しています。この通信欄を読んでくださるような奇特なアナタ。お近くにいらした際には、少し足を延ばして遊びに来てください。待ってます♡			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町８−11 ☎（06）6994−7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	4,679,730	ABE&真悟	最終面まで
2	ギガウイング	8兆2896億3425万7590	Air−Bug	ガンバード2 カーマイン
3	全日本プロレス2	106,925	ダミアン山田中将	Jエース ALL
4	全日本プロレス2	91,478	NOR	打撃王 ラスト
5	全日本プロレス2	90,584	ダミアン山田中将	テクニカル王 ALL
通信欄	スコアが最近毎回ピンチです（涙）、スコアラー急募!! スコアが出ましたら店員まで一言くださいね。いや、別にとって食おうとしたりしませんから〜（笑）。ほら、恐くない、恐くない★京阪土居駅からで！お待ちしてます!!！来てねっ!! by 氷室店員			



チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（ポーチカ）	180兆7167億3057万9920	あと10兆!! H.M	ALL
2	メタルスラッグX	4,090,700	R.I	
3	武力（リョウ・サカザキ）	3'52"05	G.M	ALL
4	ギターフリークス（エキスパート）	12,248,100	R&G	
5	モンスターランド（残ゴールド）	7,585	EMO	ALL ㊥
通信欄				

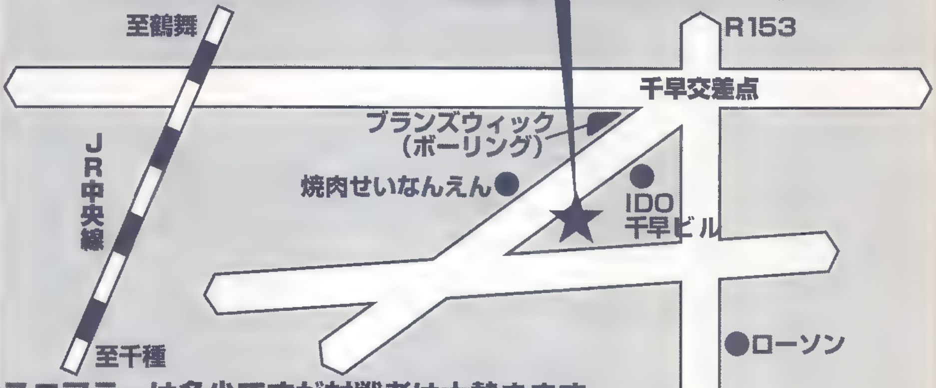
ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎（0720）27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック2（EXCITE）	271,218	クッキー	1コインALL
2	ギターフリークス（エフ）	56,774,500	R&G	1コインALL EXTRAステージあり
3	ギターフリークス（ノーマル）	38,723,200	R&G	1コインALL EXTRAステージあり
4	ランドメーカー（リンレイ）	7,250,390	BAKABON	1面死亡
5	D.D.R.2ndMIX（MANIAC）	358,443,900	ONI	4曲設定 1コインALL
通信欄	裕美ブー元気。さやはまだ？			

アミューズメントパークTMD

愛知県名古屋市中区新栄2-41-13　一興ポレール1F
Tel.052-243-7272　営業時間　AM10:00～深夜



スコアラーは多少ですが対戦者は大勢きます
体感機が充実し、最新ビデオゲームから
レゲーまであり。看板がでかく目立ちます!!（店）

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2－34－3　苺ハウジング2F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	13,960,390	AMT－©	ラスボスまで ガイン
2	バトルガレッガ	10,638,980	AMT－©	ラスボスまで 2号機
3	バトルガレッガ	13,642,680	KOJ－WAN	ALL ミヤモト
4	バトルガレッガ	10,047,060	KOJ－WAN	ラスボスまで 3号機
5	ガンバード2	1,650,900	FLGS－アルノ	2－5 アルカード
通信欄	最近、常連さん達以外でスコアを申請してくれるお客さんがいません。我こそは、と思わん人はぜひ、ぜひウチの店へ！			

MISTIGG堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力（坂崎リュウ）	1'50"33	JOLJU	1c ALL
2	武力（宋　玄道）	3'26"92	AX.	1c ALL
3	武力（暁　丸）	3'42"30	チャビー	1c ALL
4	月華の剣士（十三）	42人斬り	ええとこのお嬢様	
5	月華の剣士（楓）	38人斬り	シーモンドLOJEX2 委員会会長I・K	
通信欄	新作ゲームイロイロ入荷しています。チェックしてみてね！対戦格ゲームはかなりの確立で入ってきます。ノートあり。お気軽に来店してみてください。対戦したい人は夕方、1人でこっそりプレイしたい方は開店近くがオススメ！　小Kアレックス使い沖健			

プレイシティキャロット第4ビル店

大阪府大阪市北区梅田1－11－4－B200　☎（06）6341－8263

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,243,090	NGW5 山本じょばお	ALL
2	ギガウイング（カーマイン）	155兆2100億5820万9290	㋲	ALL ㊥
3	グラディウスⅣ（D装備）	1,965,500	K.T㊇	3－6 ㊥
4	ゾンビリベンジ（リンダ）	957,550	JPP	ALL LV.9
5	ビートマニアコンプリートMIX（スペシャル）	1,638	留年がみえる!－ぬ	ALL
通信欄	これが載る頃には、灼熱地獄になっているであろう地下にある4キャロですが、さらにヒートアップさせてくれるスコアラーも募集してます。来店したら、キャロットノートにも参加するべし！おっと、対戦ものも熱いぜ！　by　雷電3を待ってる刑事長			

ゲームセンター・りんりん

徳島県徳島市紺屋町21－4　☎（088）624－4343

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（コーディー）	3,187,840	・・Z（前さん）	がんばりましたばく!!
2	ファイナルファイト（ガイ）	3,324,810	りょうたちゃん	あ～弱い ガイ弱い
3	ファイナルファイト（ハガー）	2,684,510	カモンガーGZ	う～んマンダム!!
4	VJダッシュ	2,090,200	けんちゃん汁	
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	104,760	Y・N	
通信欄	SFⅢ3rd、入荷。結構やってくれててうれしいです。常連の方々感謝!,みなさま神様ですたい！			

ゲームプラザ・レッツ

広島県広島市南区松原町4－8新広ビル2F　☎（082）263－2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10'11"26	KIM	グランドマスター
2	エスプレイド（JB－5th）	35,269,960	NMD－HIR	ALL　1ミス
3	パカパカパッション	1,296,920	ホモ大学	1,972,963 964,97
4	ギガウイング	123兆4561億2213万1880	DMO	ALL 慎之介
5	メタルスラッグX	6,034,230	AHO	ALL
通信欄	ゲームプラザ・レッツです。おひさしぶり、みなさん元気にしていますか？私は元気です。ゲーム好きの人（とくに女の人）、このゲームなら誰にでも負けることはないという自信を持っている人はぜひともレッツまでご来店ください。　ハイスコア担当：すもも			

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（カーマイン）	51兆907億4724万3760	BABU	ALL ㊥
2	ガンバード2（マリオン）	1,922,000	A.T　マリオンさんに申しわけない	2－7 ㊥
3	餓狼伝説W.A.（アンディ・ボガード）	3'50"20	十条のみんな元気？ by JAN	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	2,807,900	KIGI	ALL
5	バトルバクレイド（フレイムバイパー）	15,234,470	BABU	ステージ8
通信欄	カウンターの上にゲーメストを置いてるので、遠慮せずに気軽に読んでください。あと、アシュラブレードが1人用台にあります。まだやってない方は、ぜひ一度プレイしてください。			

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3－2－2　横井ビル1F　☎（087）868－6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック2	300,000	NBM	EXCITE ALL
2	てんこもりシューティング	1,941,030	ZBB	中級コース ALL ㊥
3	上海真的武勇	84,900	HAP－善通寺	古典上海　7面 1面スタート
4	ビートマニア4thMIX	796,023	GALM	ハード　BP×1 P×2
5	ビートマニア4thMIX	776,093	CAD	リード
通信欄	ターンAの見事なヒゲっぷりに感動しつつすごす日々、そのうちにはガンペリーやGアーマーも掘り出してくれるんか？　by　ZBB			

ネオポリス岩国

山口県岩国市麻里布町2－9－23　☎（0827）21－6200

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（シュトック）	120兆2327億150万7370	KDM	残2 B3
2	バーチャロン（Ver.5.4）	2'09"12	YUN	アファームドBT
3	ストリートファイターⅢ3rd	8,002,300	Y.T	ALL　まこと MSF
4	レイディアントシルバーガン	8,687,870	YSO	ALL 2面ルート
5	テトリス・ザ・グランドマスター	13'08"23	YST－すみれ姫氏に感謝　KDM	GM
通信欄	DDR入荷しました。音量MAX&EASY設定にて稼働中です。			

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQビルB1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	2,174,600	3232	レミー使用
2	武力	3'47"15	A.D	
3	ストリートファイターⅢ3rd	1,637,400	BOM	Q使用
4	バトルギア	2'22"981	J	MT GL8改
5	MSHvsストリートファイター	1,312,300	JAC	リュウ ゴウキ使用
通信欄				

狙うぞ ハイスコア!!2

正是你万能爆機手!瞄准高得分!!部

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34−10 ☎(099)252−8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX	340,121,100	RAL−XeoN	
2	ビートマニア4thMIX (HARD)	712,279	INI	
3	ビートマニア4thMIX (エキスパート、ボーカル)	1,628	MAD	
4	レイクライシス	18,337,680	Nagi−ASM	
5	テトリス・ザ・グランドマスター	11′56″31	O・T	
通信欄	5月19日にDDR2ndMIXが入荷し、盛り上がっています。また、ストⅢ3rdも対戦が熱いです。7月には鉄拳、KOF99と入荷していく予定です。プレー料金も他店に比べてもらっても安いと思います。プレーマナーのいい方、ぜひ遊びに来てください。 店長 大迫			

ゲームプラザ・ショールーム

熊本県熊本市黒髪5−4−62 ☎(096)343−9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	113,953,990	LGC(リトルガールキャッチャー)=K1	ALL 手遅っス 全面チキン竜田揚
2	テトリス	999,999		ALL? 10万×2 ライン 729
3	テトリス	777,777		ALL!? 俺の左手ゴッドハンド
4	パカパカパッション (スペシャル)	1,274,550		ALL 97・95・95・94
5	パカパカパッション (スペシャル)	1,215,870	㊗120万突破!! Kenshiっす	ALL クロベエ 96・94・94・91
通信欄	ぶらり その② 「やっぱりナニだよね…」とつぶやきニッコリ微笑む…。私もつられ笑みをこぼす 柔かな日差しが心地よい春の午後、「ナニ」って[illegible]KOF大会参加のみなさんありがとうございます♡ つづく			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎(092)682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス	78,326,300	息子泥棒	ノーマル ノーミス×4
2	ビートマニア4thMIX	2,341	DJ−塩川善之	エキスパート TECHNO
3	グラディウスⅣ	1,114,000	文ちゃん	2周目7面1番上 ノーマルタイプ
4	マジカルテトリス	10,899,250	AAF	ノーマル
5	ガンバードⅡ	329,100	N.U	アルカード使用
通信欄	新作の「鉄拳」発売も近づき、当店の鉄拳3の対戦は、大変な盛り上りです。SFⅢサードストライクも大好評で、"熱い"対戦の夏が来たという感じです。博多山笠も近づき、博多っ子たちは、音楽ゲーム以上に、のりのりに盛り上るがヨ!博多に来たら、遊びに来てね♡			

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2−4−3 カプセルインオキナワ1F ☎(098)863−5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	NBAプレイバイプレイ	408	BBC	ALL
2	パワーストーン	11′23″06	FBI	ALL フォッカー使用
3	月華の剣士2	1,854,700	K.T	ALL ザンテツ使用
4	パカパカパッション	38,070	JUN	ALL コーク使用
5	武力	2′13″32	MAKIYA'99	ALL ヨンソン使用
通信欄	G−Model神保町店のみなさん、この前はお世話になりました。by MAKIYA'99。内地にいってしまった常連のみなさま、元気にやっているでしょうか?たまには連絡くださいね。by 残っているバーチャロン部員一同。			

スーパードンキー

宮崎県宮崎市広島2−4−22 ☎(0985)26−2753

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド (アドヴァンスト)	11,012,950	AHQ	1コイン 6面 9号機使用
2	ギガウイング (ルビー)	103兆7712億9634万6200	GM	1コイン ALL
3	ギガウイング (シュトック)	58兆9600億1539万4900	TKI	1コイン ALL
4	パカパカパッション	984,230	S.S	1コイン ALL 6曲目あり
5	ストリートファイターⅢ3rd	2,501,100	Zin	1コイン ALL 春麗使用
通信欄				

ゲームトピア・ワンモア

福岡県北九州市戸畑区中本町10−23 ☎(093)882−7592

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2Ver.99.1 (イングランド)	+19	BIG	Vゴールあり ALL
2	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′19″56	ワンモア2号	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	3,671,200	ワンモア2号	クリアしただけ ALL
4	グラディウスⅣ (6番装備)	346,200	ADU−むささびもっくん	スーパーへっぽこ 1−6
5	テトリス・ザ・グランドマスター	11′21″51	BIG	GM ALL
通信欄	ワンモアでは今年もKOF99(仮)を先行入荷します。この号が発売されている時点では、入荷していると思いますので遊びに来てください。あと、北九州のスコアラーのみなさん、スコアを出しに来てください。お願いします。			

ゲーセンマップ 掲載店募集中!

当コーナーでは、新規掲載希望のストックも受け付けています。「掲載まで待ってもイイよ」というお店は、住所、電話番号などの連絡先、店長及びハイスコア担当者名と現在お店で出ているハイスコアのサンプル、PRを添えて下記の宛先までご応募下さい。

パワフルなお店を待ってるぜ!!

次回の「狙うぞ!ハイスコア!!2」集計締め切り日は

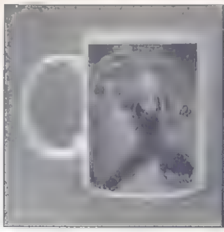
8月8日(日)

を予定しています。

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社ゲーメスト編集部ハイスコア2「ゲーセンマップ」または「掲載希望ストック」係

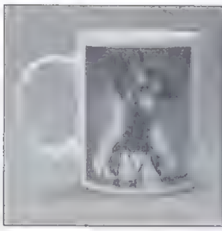
プレゼント

1〜4 「サイキックフォース2012」マグカップ


1 バーン


2 ウェンディ


3 刹那


4 レジーナ

このコーナーに登場する度に異常な人気を集めるタイトル、サイキックフォース2012。今回はマグカップをプレゼントだ。こないだはサイキックフォース感謝祭に行って来たけど、いまだ人気は衰えず、って いう感じだった。今回もすごい人気なんだろうな。気合い入れて応募しよう！

TAITO *presents*

各1名様

5 「ポップンミュージック」特大ポップ



でかい！非売品！

ZEST *presents*

1名様

6 「ウルトラマンフェスティバル`99」招待券

東京ドームと奈良ドリームランドで開催される「ウルトラマンフェスティバル`99」の招待券を10名様にプレゼントじゃ。このイベント、日本男児なら行かねばなるまいてのう。



5名様

BANDAI *presents*

7 劇場版「カードキャプターさくら」招待券

「ストリートファイターEX2 PLUS」が熱いアリカから、8月5日にPS用ソフト「カードキャプチャーさくら」が発売予定。また、8/21より松竹洋画系で「劇場版カードキャプターさくら」も公開されるので、今年の夏はファンにとってはたまらないね。

5組(10名)様

ARIKA *presents*

8 「スプリガン ルナヴァース」ポスター



好評発売中!!

10名様

FROM SOFTWARE *presents*

9 PSソフト「ドキドキプリティリーグ」

ムックも好評発売中のPSソフト「ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記」を、3名様に。女子野球日本一を目指しつつ、青春を謳歌するのだ。甘酸っぱい思い出が（あれば）よみがえるぞ！



3名様

XING *presents*

応募の注意

1. 応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2. 余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

次号予告

THE KING OF FIGHTERS '99 大攻略

特別企画 K'の謎の素情に迫る!

K.O.F. Fan page K.O.F.天国 PARADISE

全30キャラインスト技表&技解説に加え、ファンのための特別企画盛りだくさん!!



もはやアーケードゲームの夏の風物詩であるK.O.F.。その最新作がいよいよ発売。大幅に変更された今年のK.O.F.をわかりやすく解説するぞ。

一押しゲーム

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE（カプコン）
ストリートファイターEX2 PLUS（カプコン/アリカ）
ぐわんげ（アトラス/ケイブ）

攻略 ■バトルバクレイド（エイティング）■グラディウスⅣ（コナミ）■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）■ジャイアントグラム・全日本プロレスリング（セガ）

連載 猛者通信・コラムの中庭・カラーアイランド・TCG入門帰ってきたレゲーの魂・ダストオブヒューマンR

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD−Rでも受け付けます。
★MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。
■宛先　カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り　常時募集

ゲーメスト アイランド

<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿 P.S.GAMEST Q&A P.S.MESSAGE

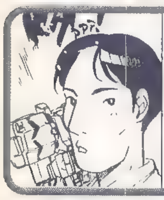
■コーナーの内容　読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発行

ゲーメスト次号 No.272 は予価540円で 7月30日(金)発売!



●この本が書店に並ぶころには、スターウォーズ・エピソード1が公開されているはず。旧3部作はすべて公開初日に見に行ったのですが、いまや仕事をしている身なので…。と思ったら初日は土曜日じゃん、うひひ。あ、話は変わりますが、よく彼氏に自分の荷物を持たせている娘ってなに考えてんでしょうね？男は『歩くクローク』じゃないぜよ。え？おまえは断れるのかって？もちろん、持つに決まってるじゃないですか。『…滅殺!!』。（N,O）

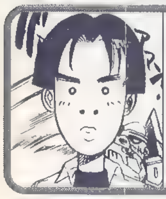


●先日、古き良き友人の結婚式の2次会に出席。結婚直前に「幸せ絶頂ですなぁ」とひやかしてみたところ、「ちなみに絶頂でもないぞ」と気になるコメントを発表。つーわけで、ドキワクで出席してみたら、めちゃめちゃ幸せそうでやんの。「君はエサでもまかなきゃ来ないでしょうが」ですって。そんなことしなくても駆けつけますってば、高瀬さん。ま、末永くお幸せにね。

（ged@ebony.plala.or.jpのFu-Bu-Ki＝GED）



●最近のシューティングゲームって、クリアするだけだとアッサリ塩味、稼ごうとするとコッテリみそ味なゲームが多すぎる気がする。個人的には、そういったゲームも嫌いではないんだけど、さすがにそんなのばかりだと飽きてきてしまう。たまには先のステージに進むこと自体に喜びを見いだせる、そんなゲームもやりたいんだけど…。いまはそういったゲームって、あまりはやらないんだろうなぁ。（KMT）



●暑くなってきたので、半袖のセーターを着てみた。鏡に映った自分の肌の白さにビビッた。●夜中に公園で電話してたら、猫（白い虎模様）が突然じゃれてきた。無視してたら胸元にジャンプしてくるわ、こっちを見つめてニャーニャー鳴くわ、前脚を招くようにするわで、媚びて餌をもらう常習犯ぽかった。当然餌をやらなかったんだけど、ああいう生き方は、どうかと思う。

（京城）



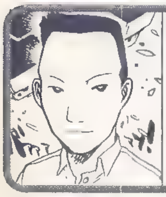
●みなさんの近場には「ぐわんげ」入りました？私は昨日も今日も明日も明後日も、チャリチャリチャリチャチャリ…とにかく金貨コンボで楽しく稼いでます。こんなに稼いで気持ちいいゲームは、マジックソード以来なんじゃないですかねえ。でも、稼いでいるとスコアが際限なく上がっていく→トップは一体何点でるんでしょう？というわけで独断と偏見で初回集計の全国トップを予想してみました。ズバリ2700万！当たるかな？（善之字元帥）



●ひさびさの2D格闘となったストⅢ3rdが2キャラ、そして今度は鉄拳TTで仁とファラン。どちらも完全な自分の土俵とはいかないゲームだけに、やり込みが大変であります。でも、新鮮さだけは存分に味わえる毎日。皆さんも、しりごみしすぎることなくどんどんニューゲームに挑戦すると、また新しい世界が見えてくるかも？そんな中、思うことはただひとつ。この嵐が落ち着いてきたら、カルドセプトでまったりしよう、と。（ちゃっきー）



●うひょー！暇がねぇ～。遊びてぇ～。家帰りてぇ～。ちゃんと寝てぇ～。風邪治んねぇ～。マイハニーに会いてぇ～。と、とりあえず今のオイラの心境を書き出してみましたが、これを見て分かることはオイラがバカということと、ライターという仕事は大変ということですね。で、なんで忙しいのか。まぁ、単純にオイラが遅筆なだけなんですけど、ムリヤリ理由を言えば…。ていうか、ねぇい。マジ遅筆なだけだ。（ライター失格　若人）



●東中野でやっている「沖縄怪談・逆吊り幽霊」「支那怪談・死棺破り」「怪談バラバラ幽霊」を見ようと計画を立てていたが、いろいろな事情によりお流れに…。久しぶりにこれは！と思ったんだけどね。チャイルドプレイの最新作は行くつもりです。話はかわって、同人誌とレゲーコーナーを復活させたのですがどうだったでしょうか？意見・感想をアンケートハガキの空き部分にでも書いてくれると嬉しいです。（ゆさ）



●自宅のお隣さんに双子の赤ちゃんが生まれて、抱かせてもらったんだけど、可愛いんだ。いいよな～、赤ちゃんて。そういえば俺が小学生の時、授業で「母子手帳を見よう！」みたいなのがあって、親に頼んで母子手帳を見せてもらったら、備考欄に「巨大児」って書いてあって、子供心にすごいショック受けた。4200gぐらいあったんだよね。でも「巨大児」っていう表現はひどい。「割と大きめ」とかならよかったのに。「L」とか。（まんまん）

論

その過程が作品となる

石井ぜんじ

ゲームのどこが好きかは人それぞれだが、好きになるゲームというのは回数を多くやったゲームがほとんどだろう。なんやかんや言っても、回数を結果的に多くプレイしたゲームは愛着が湧いてくるものである。

何回もプレイすると、自分のプレイスタイルが少しずつ変わっていく。基本的には勝てるように、長く遊べるように変わっていくわけだが、それ以上にゲームの中でスムーズに動かせるようになっていくはずだ。

そのうち、最初に目指していたのとは違う動きや、目標も生まれてくる。遊びこむにつれて、新しいテクニックや新しい面白さに気づくからである。自然に、やりこまなければわからない知識が蓄積されていく。

その自分のプレイスタイルの変化は、自分だけがわかる過程である。大げさに言えば、自分とそのゲームとのつきあいの歴史であるといってもよいだろう。長く、真剣につきあったゲームほど、そのプレイスタイルは芸術的でまねのできないものとなる。

ゲームの面白さは刹那的なものもある。しかし、実は長くプレイすることによって、自分の思い出の一部になっていき、過程と蓄積を楽しむことができるのが最大の魅力ではないかと思う。

このことは、スポーツに当てはめてみるとわかりやすい。スポーツもそれ自体が面白くないとつまらない。しかし、何回も練習したり試合をすれば進歩するし、その過程が楽しいのである。

また、プロやアマのトップレベルの選手の試合を見るのも面白い。それは、そのプレイ自体が見る価値があるからである。プレイ自体が個性的で芸術的だし、其の陰の努力や姿勢がかいまみえるのが面白いのである。

それはゲームでも全く同じことが言える。例えばハイスコアラーや対戦格闘のトップクラスにいる人間のプレイスタイルには、その歴史と、その人にしかわからない細かい知識や経験の積み重ねが宿っている。観察力のある人はちょっとした点にその凄さを見いだすことができるだろう。

だが、一握りの究極までうまいプレイヤーだけがその面白さをわかるのではない。何回も遊んで進歩して変わっていく経験は誰もが個人的に持ちうるものである。その人しか持ち得ない思いなのだ。

ゲームを何度もプレイしてうまくなっていくことは、個人的なひとつの作品を制作していく感覚と似ていると思う。そういう意識をもって長くゲームに親しんでいくと、また新しい魅力が発見できるのではないだろうか。

待って～もうひとこと

●http://www.shinseisha.co.jp/ というのが新声社のホームページなのだな。とりあえず、第3期の展開もようやく一周年ってことで、サイトのリニューアルを予定してます。現在でも雑誌やグッズの通販をやってますが、より利用度の高いホームページとして頑張っていきますので、よろしくね。リクエスト等は、webadmin@shinseisha.co.jp まで、お願いします。（サワタリ）

●ウ～ス！杵！餅！登場間もない『鉄拳タッグトーナメント』だけど、みんな対戦してるかな？今作はタッグということで、必然的に複数キャラを使いこなさないと勝てないゾ。が、しか～し！7月末に発売予定の鉄拳ムックを読めば、デフォルト20キャラ分の対戦攻略＆主要技解説がバッチリ。君のパートナーを鍛える意味でも、メインキャラの新技を確認する意味でも、購入するといいだろう。（MOOK班）

表紙の裏をとれ

LEEの2Pカラーで青を基調にクールで影のあるイメージにしようと思って作ったんですが、うまくその感じ出てますでしょうか。

今回の表紙を作って、CGのライティングの重要性と難しさを再認識しました。本当にライティングは難しいです（他が簡単という意味ではないです）。

ナムコVS開発部　相澤一樹

次号GAMESTは
7月30日(金)発売

3rdムック2冊目、8月下旬発売決定！

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

発売から早2カ月が過ぎようとしているストⅢ3rd。攻略ページのほうも、ますます充実してきたぞ。

新テクニック発覚 溜め時間分割法

溜め技を持っているキャラクターには、ちょっとオイシイお知らせです。

担当：ちゃっきー

溜めが完成するはずのない状況で、突然溜め技が暴発…という経験を持っている人はいないだろうか。この暴発の原因となっているのが、ここで紹介する「溜め時間分割」なのだ。その活用法はまだ研究途上といった感じだが、これによって溜め技の可能性が広がることは間違いない。

そのメカニズム

ストⅢ3rdでは、溜め技の「溜め」を何回かに分けて行うことができる。これが、「溜め時間分割」だ。つまり、少し溜めて→解除→少し溜めて→溜め完成ということが可能、というわけだ。これを使えば、本来溜めが間に合わないような局面でも溜め技を使うことができる。

例えば、オロの鬼ヤンマは溜め時間43フレーム。まずは下方向に30フレーム入れたのちに解除し、すぐまた溜め直す。すると13フレーム後、鬼ヤンマに必要な溜めが完成…といった具合だ。これは、42フレーム溜め〜解除〜1フレームでももちろん構わないし、数回に分けることもできる。

もちろん、解除時間はある程度短い時間に限定され、8フレーム以上解除すると溜めがリセットされてしまう。しかし、なぜかダッシュや技などの行動中はこれが数えられていないようで、少し溜める→ダッシュ×2→ダッシュ中に溜めて鬼ヤンマ、といったこともできるぞ。

ただ、溜めコマンドが完成してから解除すると、溜め数値が0に戻ってしまうということには注意。このため、正確に溜め時間を操ることが必須となり、事実上多数に分割することは難しい。これを活用するときは、技やダッシュなど、溜め時間を把握しやすい行動を絡めたセットプレイを作っておこう。



例えばこんな使い方。しゃがみ中Pキャンセルヴォルテュの残光から…、



最大限に溜めつつ前ダッシュ。ダッシュ入力後にまた溜め直して…、



しゃがみ中Pキャンセルヴォルテュ。応用して独自の連携を作ろう。

溜め時間分割法 画面端でのめくり

画面端でガードしているのにめくられてしまう！そんなストⅢ特有の怪奇現象をここに紐解こう（謎）。

担当：C・LAN

キャラで決まる画面端めくり事情

ストⅢシリーズでは、完全に画面端を背負っていても相手にめくられたり、逆にこちらが画面端の相手をめくったりすることがある。

「画面端でのめくり」が起きるのは、単純にキャラクターの相性（？）。画面端での「めくり優先度」ともいうべき範疇で、全19キャラを7グループに分けることができる。

最上位にいるユン、ヤン、いぶき、Q、レミーの5キャラは、残り14キャラをすべてめくることができ、画面端でレバーを後ろに入れていれば絶対にめくられることはない（同じグループのキャラ同士ではめくれない）。ヒューゴーは、ヒューゴー以外の18キャラ全員にめくられてしまう。

画面端でのめくりの可否は、自キャラと相手キャラで決まる。下表を参考に自分のキャラでめくれるキャラ、めくられるキャラを覚えてしまおう。

画面端で攻められるとなかなか大胆に動けないものだが、めくり狙いの露骨な跳び込みはすかさずレバーを前に入れて対処していきたい。

めくりにくい						めくりやすい
ヒューゴー	ネクロ トゥエルヴ	ダッドリー アレックス ユリアン	豪鬼	エレナ	リュウ ケン ショーン オロ まこと 春麗	ユン ヤン いぶき Q レミー

P.S.KEYWORD G

◆ガードブロッキング…いわゆる、赤ブロッキング状態の正式名称のこと。巷では、未だに「赤ブロッキング」と呼ばれているケースが多いが、正式名称は「ガードブロッキング」（カプコン公認）なので、今後はこう呼んでいただきたい。

緊急特別企画！ スタンガンヘッドバットからの脱出

スタンガンヘッドバットを使った連携は確かに厳しいが、脱出方法は存在する。スタンガン野郎にこれ以上いい思いをさせるな！

担当：RED

DANGER! これがチョップスタンガン！



Fチョップやスラッシュエルボーから S C スタンガン。



ジャンプでは逃げられない！けど、脱出法はあるぞ。



タイミング良く技を出して、スタンガンを撃墜！

ハマりじゃない！

ここでは、中or大のフラッシュチョップ（以下Fチョップ）や、スラッシュエルボー（以下エルボー）からSCでスタンガンヘッドバット（以下スタンガン）を出す連携、俗に「チョップスタンガン」とか「エルボースタンガン」といわれる連携の返し方を考えていこう。

いずれの連携も、ヒット時は連続技として成立してしまう可能性があるが、Fチョップやエルボーをガードしていれば、どんな状況でも理論上は脱出可能。

エルボースタンガンについては、エルボーが空中ヒットした場合しか連続技にはならないので、地上でエルボーをくらってしまった場合でもあきらめずに抵抗しよう。

ジャンプ厳禁！

まず、最も基本的な注意点だが、これらの連携は「ジャンプでは逃げられない」ということを覚えておこう。スタンガンは、ジャンプモーション中や低空にいる相手をつかむことができる特殊な投げ技なので、ジャンプで逃げようとするのはアレックス側の思うツボなのだ。

正解は、スタンガンを打撃技でつぶすこと。地上で待ちかまえ、アレックスがつかみかかってくる瞬間にタイミング良く打撃技を出して撃墜するのだ。決して簡単なことではないが、SCでスタンガンを発動されてしまったら、覚悟を決めて冷静に対処しよう。

キャラごとのオススメ反撃技は、左の表にまとめておいたので参考にしてほしい。

通常技で返す場合に重要なのはボタンを押すタイミング。連打していると早めに技が出てしまい技が戻ったところをつかまれてしまうことがある。

慌てている場合は連打でも仕方ないが、できれば冷静にタイミングを計って、一発押しで技を出すのが理想的だ。

キャラによっては、SAで大ダメージを与えつつ返すことも可能なので、ゲージが溜まっている場合は狙ってみてもいいだろう。

キャラ別オススメ反撃技

キャラ	通常技	必殺技/SA
春麗	立中P→大P	SAI※1 SAIII※1
まこと	立小K	SAI※2
Q	立小P	SAI※2 SAII
トゥエルヴ	しゃがみ中P	A.X.E
レミー	立中P	マ・シェリの悲哀 SAI SAII※1
ユン	立中P	SAI※1 SAII※2
ヤン	立中P	SAI※2
アレックス	立中P	EXエアニースマッシュ SAII※2 SAIII※1
豪鬼	立中P	金剛國裂斬※1 SAI※1 SAII※1 SAIII※1
リュウ	立中P	SAI※1 SAII※2 SAIII
ダッドリー	立中K	ショートスイングブロー SAI※1 SAIII※2
ネクロ	立中P	電磁ブラスト SAI※1
いぶき	立中K 立中P	SAII（一応可能というレベル）
オロ	立大K	SAI※1 オニヤンマ（鬼神鎚）
ショーン	立大K	SAI※1 SAII※2 SAIII※2
ケン	立中P	SAI※2 SAII※1 SAIII※2
エレナ	立中P	SAI※1
ヒューゴー	立小P	SAII※1 SAIII※2
ユリアン	立小P 立中P	SAI※2 SAII※1 SAIII（同時押し）

通常技については、全キャラ共通で立ち小パンチで返すことが可能。ただし、間合いによってはリーチの外から掴まれてしまうことがあるため、ここでは小パンチより信頼性が高いと思われる技を掲載している。昇龍拳等の対空必殺技を使うのも手だが、やはり間合いによっては横からつかまれてしまう。
※１のＳＡは、出せれば安定した大ダメージ、※２のＳＡは、（危険だが）引きつければ全段ヒット可能。だが、基本的にカス当たり。

起き攻めの注意

アレックスをダウンさせて起き攻めにいき、起き上がりにスタンガンを出されてくらう、というのもありがちなパターン。スタンガンは、入力完成から上昇中までは無敵なので、安易な起き攻めは非常に危険だ。

スタンガンがストックされている場合の起き攻めは、むやみに技を重ねないようにしたい。投げ間合いの外でアレックスが起き上がるのを待ち、もしスタンガンを出されたら、くぐってから反撃する、なんていうのも一つの手だ。



アレックスの投げ間合いの外で起き上がるのを待ち…、



スタンガンを出されたらダッシュor歩きでくぐってから反撃。

オマケ 踏みつけについて

スタンガンと同様、起き上がりにエアスタンピートを出されるのもなかなかやっかい。

実はこの技、コマンド完成と同時に下段技と投げに対して無敵になっているのである。しゃがみキック系の技を重ねにいくとスリ抜けられてしまうので、起き上がりにエアスタンピートを出す相手の場合は中段技や上段技を多めに使っていくといいだろう。

ダウンしたアレックスがQSしてこない場合は、起き上がりエアスタンピートの溜めを作っている可能性が高いぞ。



下段を重ねるとリバーサルのエアスタンピートに負けます。



中段や上段なら、エアスタンピートを出されても潰せる。

登場人物



陣雷タカノリ（じんらい）
20歳　専門学校生
ケンをこよなく愛するカプコン格闘ゲーマー。本編の主人公。



仲芦春男（なかあしはるお）
19歳　大学生
陣雷くんのライバル的存在。根っからの女キャラフリーク。



覇道先生（はどう）
24歳　フリーター
ストライクに勤務する陣雷の師匠。普段は温和だが、たまにキレる。



小林舞弓（まゆみ）
19歳　看護学校生
似ても似つかないが、覇道先生の妹。ヤン使いにしてナースの卵。

好評連載！

陣雷くん奮闘記

【第五週】

～凄絶！血塗られた秘伝書の巻～

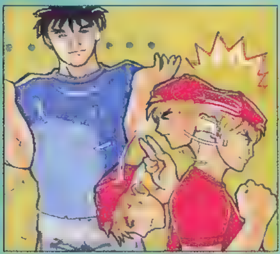
担当：サン振ヨン銃士　挿絵：ワガビー

これまでのあらすじ

オレの名は陣雷タカノリ。ゲームセンターストライクを根城にする、若きジェダイの騎士さ（早くも染まる）。ヨーダこと覇道さんの下で修行をつんだオレは、先週ついに暗黒卿・仲芦を倒し、ストライクの平和を取り戻した。これもフォースの加護というやつなのか…。

勝利と暗雲

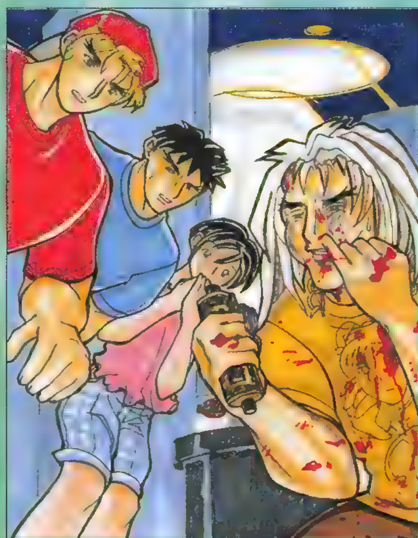
しょーりゅーけーん!!
ドス、ケイ、オゥ!!
「やったぞ!!どうだ仲芦！」
「負けたよ、陣雷。ずいぶんと強くなったじゃねえか」
アレ、こいつこんなに殊勝なヤツだったっけ。ひょっとして、オレの強さにビビっていまさらコビを売ってきたのか!?おっとそれどころじゃないぞタカノリ。華麗なる勝利をプリンセスマユミにプレゼントといかねば…。
「マユミちゅわ～ん、今の見てた…アレ?お兄、いや覇道さん、マユミちゃんは?」
「マユミはもう学校だよ」
「え…マジ?」



それからしばらく仲芦は姿を見せなかった。そして2週間ほど過ぎたある雨の日…。
「キャー!!仲芦さん、どうしたんですか?」
ずぶ濡れでストライクに現れた仲芦に以前の自信に満ち溢れた表情はなく、自慢の春麗Tシャツには血痕が…！
「じ、陣雷…」
「どうしたんだ、仲芦！」
「今まで黙っていたんだが、オレはある闇組織の一員として才能ある対戦プレイヤー狩りをしていたのだ。お前はそのリストの下から2番目に…」
「つまり、そのリストには覇道さんとオレの2人しか載っていないってことだな」
「ちなみに、2000人にも及ぶリストのうち、覇道さんは24番目だ」
「……」
「だけど、お前に負けて目が覚めた。ゲーマー狩りなど人間のすることじゃない！もっとも、組織を抜けようとしてこのサマだかな…」
「まさかその組織とは、瞬獄一門…!?実在するとはッ!!」
「は、覇道さん！」

瞬獄一門の秘伝書

「陣雷、これは瞬獄一門に伝わるケンの秘伝書だ。これをお前にやろう」
「なぜオレに?」
「盗み出せたのが、継承者のいないケンの秘伝書だけだったんだ。だいいち、新キャラのはまだできてねえし」
「オレにどうしろと?」
「一門の幹部、五車星と呼ばれるヤツらを倒してほしい」
そのとき、一瞬覇道さんの顔色が変わったように見えた。しかし、それは気のせいだったのかもしれない。
「っていうか誰?」
「そのうちイヤでも出会うことになるさ（その秘伝書を持っている限りな…）」
そう言い残し、仲芦は1人ストライクを出ていった。
「じゃ、覇道さん。秘伝書とやらを見てみるとしますか」
「そうだね」
なになに、ふむふむ。ヒットカクニン?コキック×2すーぱーあーつ?
「いったいこれは…?」
「ふむふむ、なかなかレベルの高い連続技について書かれているね。今陣雷くんができる連続技をいってごらん」
「え～と、中足波動でしょ、中足波動迅雷でしょ。それから中足波動…」
「中足波動迅雷は、中足払いが当たったことを確認して迅雷脚までつなげられるという強みがあるよね。これがいわゆるヒット確認と呼ばれるものので、秘伝書に書いてあるのはその上級版さ」
「というと?」
「つまり小足払いを2回出して、ヒットしているかどうかを確認。キャンセルでSAにつなぐというやり方なんだ。小足払い×2のあとSAのレバー入力だけしておいて、当たっていたらボタンを押して、ガードされていたら押さないという感じになるね」
「ふむふむ。なるほど」
「モノにするには時間がかかるかもしれないけど、あらゆる局面で活躍する連続技だから、必ず役に立つよ」
「つまりは覚えろと」
「そう」

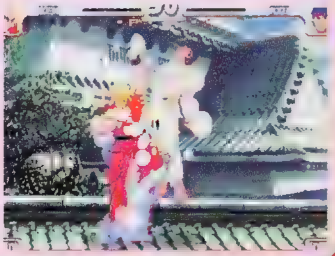


3日3晩かかって覚えたこの連続技の効果はてきめん。今日もストライク在住のザコキャラどもにコキックの恐ろしさを体で教えまくった。
ビチビチピカーン!ドムドムドドドド　ケイ、オウ!
こりゃ気持ちいい～。
「それを覚えたら、陣雷くんの好きな昇龍裂破やダメージの高い神龍拳にも応用できるから、相手キャラによって変えてみるのもいいかもね」
「じゃあ、神龍拳を選んでやってみますか」
ビチビチピッカーン…

覇道先生のストⅢ講座⑨

「連続技に磨きをかけろ！」

陣雷くんのように、簡単な連続技が1つできるようになったからといって満足していてはダメだ。どのキャラも状況に応じたさまざまな連続技があるので、瞬時に使い分けられるように練習しておこう。また、SAを相手キャラに合わせて変えてみれば、より連続技の可能性も広がるはずだ。



覚えた連続技はキミの力に直結する。頑張ってマスターしよう。

「うっひょ～!!こりゃ減るぅ～!!」

気持ちいいのはわかるが、何か忘れてないか？陣雷！

小林覇道の俺に訊け！



ここでは、読者の皆さんから寄せられた質問のお便りにお答えしていきましょう。

■Q1：真空波動拳を全段ブロッキングするコツを教えてください。（青森市　三浦君）

A：キミは、ブロッキングを早く入力しすぎてはいないかな?初弾を取ったら、あとはリズムよく前に入れよう。ブロッキングに成功するとストップ時間があるので、ガードしているときよりもかなりタイミングが遅くなるぞ。

■Q2：赤ブロッキングがうまくできません。多段系の必殺技に割り込むにはどうしたらいい?（岡山市　ハヤト君）

A：赤ブロッキング（正式名称ガードブロッキング）は普通のブロッキングよりも有効時間が極端に短いので、上級者でも難しいね。絶体絶命のピンチ以外は基本的に狙わないほうが良いだろう。

■Q3：いぶきの鎧通しは光ったのを見てからジャンプできますか?（練馬区　中村君）

A：この手のSAは全部で6種類。このうち、アレックスのハイパーボム、ネクロのスラムダンス、オロの鬼神鎚、豪鬼の瞬獄殺は発動したのを見てからでもジャンプで逃げることができるぞ。これに対し、いぶきの鎧通し、ヒューゴーのギガスブリーカーは、見てからでは避けられないんだ。この2つは、読みで回避するしかないことになるね。

次号予告　**秘伝書の連続技をマスターした陣雷に、瞬獄一門の刺客が迫る!!**

お便り募集中　当コーナーでは「こんな戦法に勝てない！」など、ストⅢに関する質問を募集しております。あて先はゲーメスト編集部「ストⅢ3rd、陣雷くん奮闘記」係。

それは最も危険な瞬間
密着戦のセオリー
～後編～

前回説明したジャンプ後の攻防に引き続き、今回はもう1つのケース「リープ」直後の攻防について説明していこう。

担当：蒼之字元帥

リープ後の世界

ダメージは最低ランクながら、中段攻撃であることと、相手に届きさえすればガード・ヒットを問わず有利な選択を迫ることができるリープアタック。ストⅢでワンランク上の対戦を楽しみたいのなら、リープ後の攻防について は避けて通れない問題である。

まず最初に把握しておきたいのは、攻撃側・防御側を問わず、リープ直後の駆け引きの鍵を握るのは「投げ」であるということ。前号でも説明したが、投げの発生は3フレームであるため、ほとんどの通常技よりも早いという特性がある。そのため誰もが真っ先に思いつくのが、

空ジャンプの着地にお互いが投げ合ってGDが発生するみたいに（前号参照）、リープの後もお互いがほぼ密着するんだから、お約束でGDが発生するんじゃないの?

という疑問である。ところがこれは難しい問題で、たとえ密着状態からリープをヒット／ガードさせたとしても、**直後に投げの間合いに入っているかどうかは微妙なのである。**曖昧な表現になってしまって申し訳ないが、どうやらお互いの投げ間合い以外にもさまざまな条件によって、距離の開き方が違うようなのだ。

このおかげで、リープ後の大安定選択というものはなくなってしまった。投げは依然として強い選択ではあるが万能ではなく、それ以外にもさまざまな選択が浮上してきた。

そこで、現在のところリープ後に一般的と思われる選択肢について表にまとめてみたので、ぜひ参考にしてほしい。



密着状態からリープ！当然、リープの着地後も密着しているかと思うが



投げが入るかどうかは微妙。このおかげで駆け引きが格段に難しくなる。

バックジャンプ伝説の崩壊

次の話題は「ジャンプ脱出」について。右表の中でも少々触れているが、相手に攻め込まれているようなとき、バックジャンプして距離を離すという作戦はそれほど悪い手ではない。バックジャンプで逃げようとしたところに空中で打撃を1発受けることさえ覚悟すれば、かなり安全に仕切り直しにできるからである。

しかし、実はここにも落とし穴がある。それは、**レバーを上方向に入れたあとも、ほんの少しだがジャンプする前に 地上で攻撃をくらってしまう時間が存在する**ことである。これは、もし相手がバックジャンプ脱出を読んで隙間の少ない連携を組んできた場合、最悪こちらは地上で連続技をくらってしまうことを意味する（まあ、だからと言ってジャンプ脱出がまったく使えないというわけではなく、あくまで使用頻度をわきまえようという程度の話なのだが）。

レバーを上方向に入力してから、実際に空中判定になるまでの時間は4～6フレーム（キャラ差あり）。2ndではほぼレバーを入れた瞬間から空中判定になっていたので、前作からのプレイヤーは特に注意する必要がありそうだ。

ジャンプが空中判定になるまでの連続写真



①がレバーを入力したフレーム。②がジャンプの予備モーションで地上判定、この絵が4フレーム続く。③は5フレーム目の写真で、ここでようやく空中判定になる。

リープをガードさせた／した後の典型的な選択肢群

アルファベットの意味
- A 大ダメージの連続技を叩きこめる、あるいは叩きこまれる。
- B 投げ、単発の技を叩きこめる、あるいは叩きこまれる。
- C 得るもの、失うもの、ともに少ない

ガードさせた側	成功時の見返り	リスク	備考
下段ブロッキング	A	B	成功すれば連続技チャンスだが、一部の下段ブロッキング不能TCから、連続技につなげるキャラには注意する必要あり。
足払い系の技	B	B	相手の「思わず投げ返してしまった」や「中段を受けてしゃがみガードするのが怖くなった」といった行動に有効。下段から連続技につながるキャラの場合、さらに有効度は上がる。
少し歩いて投げ	B	B	リープ後の最速で投げを入れると、まだ相手を投げることのできる状況にないため、「上段ブロッキングをしこんだ歩き投げ」にするのがいい。相手の小技に止められやすいというリスクがある。
SAor対投げ無敵技	A	A	相手の打撃と投げを無効化するメリットがあるが、ガードorブロッキングされれば大打撃は必至。ここぞというときのみ使うようにしたい。せめてGDを仕込んでおくことを忘れずに。
再びリープ	C	C	ある意味最も消極的だが、相手にしてみれば厳しい選択が継続されるので、かなりのプレッシャーになる。ただし、何度も繰り返してもダメージにはつながりにくく、どこかで大きな選択を迫らなければならない

ガードした側	成功時の見返り	リスク	備考
投げ(GD)	B	B	投げ返しというより、GDという表現のほうがぴったりしている。ただし、投げのタイミングをはかりやすいのはやはり攻撃側なので、投げ同士の打ち合いでは若干防御側不利の感がある。
足払い系の技	B	A	相手の投げを止める効果があるが、リープ後には下段ブロッキングされる可能性も相当高いことを覚悟しなければならない。まあ、実際には「意図的に出した」というより「思わず出てしまった」という方が多いだろうが…。
ガードでしのぐ	C	C	ガードでしのぎつつ、相手の踏み込みを見たらGD、という手堅い手。2～3回連続でリープをくらってもガマンするのが重要だ。防御側の力量次第でいくらでもリスクを軽減できるのもポイント。
バックジャンプ	C	B	距離をとるのが目的。空中で一発打撃を食らっても、それで距離をかせげれば仕切り直しとなる。だが、2ndとは違って「ジャンプ始めのモーション」中に打撃を受けると、地上でやられポーズを取るようになったので、頼りすぎは禁物だ。
ブロッキング(上段・下段)	A	B	確かに成功すればデカイが、どの程度成功するかは疑問。攻撃側のタイミングはまちまちだし、投げにも弱い。実のところ、それほど使わない選択だろう。

CHUN-LI

これで鳳翼扇が使いたくなるはず！



春麗

新たなヒット確認によってかなり有効射程がのびた鳳翼扇。追い打ちからのセットプレイも強力だぞ！

なぜ中足気功鳳翼扇がガードされやすいのか？

「しゃがみ中K↓キャンセル大気功拳↓鳳翼扇」は、重要なダメージ源となる下段からのヒット確認連続技。この鳳翼扇をガードされてしまうという話をよく聞くので、その連続ヒットの仕組みと注意点について解説しておこう。

まずは仕組みから。「しゃがみ中K↓大気功拳↓鳳翼扇」が連続技として成立するためには「しゃがみ中K↓気功拳」が連続ヒットしていなければならない。つまり、鳳翼扇は気功拳ののけぞりにヒットしてこそつながるものなのだ。

注意点は、やはり「距離を詰める」しかない。「安定しねえなぁ」いうプレイヤーは、そのへんを考慮して使おう。

ちなみに、気功掌の場合は、気功拳がつながらなくても、（SCが早ければ）ちゃんと連続ヒットになる。わずかな攻撃発生の差がこの結果につながっているのだ。ただし、間合いが遠いとそれだけヒット数（＝攻撃力）が落ちてしまうことも付け加えておく。

中距離でも「掌底鳳翼扇」を狙うべし！

では、上段からのヒット確認連続技「掌底↓キャンセル大気功拳↓SC鳳翼扇」はどうだろう。実はコレ、掌底ヒット時ののけぞり時間がしゃがみ中Kよりも長いので、気功拳がつながらなくても鳳翼扇が連続ヒットする。

そこでオススメしたいのが、**「牽制を兼ねた掌底からのヒット確認鳳翼扇」**だ。要は、「中距離で掌底を繰り出すときでも気功鳳翼扇を仕込んでおこう」ということ。

これの最大のメリットは**「相手の間合い外からヒット確認鳳翼扇が狙える」**点にある。掌底の当たり強さを生かし、積極的に狙っていこう。



中距離での掌底にも「気功鳳翼扇」を仕込んでおき、



ヒットしたら鳳翼扇でいただき。こりゃあ強ぇ！

中足から単発でヒット確認！

上級者にぜひマスターしてもらいたいのが「単発ヒット確認からのキャンセル鳳翼扇or気功掌」だ。ヒット確認する技は、しゃがみ中Kと掌底。

特に重要なのがしゃがみ中Kからで、気功拳を使わない分、至近距離でなくてもつながるのが最大の利点だ。「しゃがみ中Kの間合い＝鳳翼扇の間合い」となるので、かなり戦力がアップすることは間違いない。

代表的なヒット確認連続技の「ヒット確認猶予時間」は左表のとおり。気功拳を組み込んだ場合は約0・4秒で、単発の場合は約0・25秒で判断（＝SAコマンドが完成）できればOKというわけだ。簡単とはいわないが、練習するだけの価値は十分にあるぞ。

初段ヒットからのヒット確認猶予時間（数値はゲーメスト編集部調べのものです）

掌底→大気功拳→鳳翼扇	25フレーム
掌底→鳳翼扇	15フレーム
しゃがみ中K→大気功拳→鳳翼扇	24フレーム
しゃがみ中K→鳳翼扇	16フレーム

初段がヒットしてから、右のフレーム以内にSAコマンドが完成すれば連続技になる。

追い打ち後も2択のチャンス！

鳳翼扇後の追い打ちは、画面端ならジャンプ大P（1発止め）がオススメ。ダウンさせずに着地を攻めるのだ。

着地時の選択は以下の通り。

①リープからの連続技

追い打ちしたあと、着地と同時にリープを出すとちょうど終わり際を重ねることができる。SAゲージがあれば、ヒット確認して鳳翼扇を叩き込もう。全キャラに対して有効だが、うまく重ならない場合は、ジャンプ大Pの当て方を調整してみてほしい。

②下段からヒット確認連続技

「しゃがみ中K↓（気功掌）↓鳳翼扇」を狙っていく。

③その他

ゲージがない場合は、投げや覇山蹴、掌底↓気功拳などを狙っていくといい。

とにかく、追い打ちで相手をダウンさせず、ドサクサに紛れて一気に攻め立てるのが目的なわけだが、SAゲージがある場合は2択で鳳翼扇が狙えるのが大きい。2択に読み勝てば、それだけで一気に勝負が決まるはずだ。

画面端でない場合は（相手を遠くに吹っ飛ばさないために）ジャンプ中Pやジャンプ小Pで追い打ちし、その着地を攻めるといいだろう。

ちなみに、ジャンプ小Pや小Kで追い打ちしたあと、相手の裏側に回り込めるキャラもいる（左表参照）。やり方は、追い打ちのあと、着地と同時に前に歩くだけ。長所は、相手のガードミス&コマンドミスが誘えるという点、短所は「相手の着地の瞬間まで歩き続け、ギリギリ裏にすり抜ける」という感じなので、技を重ねようとしても投げに負ける可能性があるという点だ。



そして、相手の着地にちょうどリープの終わり際が重なる！（＝鳳翼扇確定）



着地と同時にリープを出しているのだが、相手にはまだ見えていない。



ジャンプ大Pは相手の下半分に当てる感じで。この打点がかなり重要。



ジャンプ小PorKで追い打ちしたあと、前に歩くことで裏に回れるぞ。

鳳翼扇の追い打ち後、裏に回れるキャラ一覧

相手キャラ	画面中央	画面端
春麗	○	×
まこと	×	×
Q	○	×
トゥエルヴ	△	○
レミー	○	×
ユン	×	×
ヤン	×	×
アレックス	○	○
豪鬼	○	×
リュウ	○	×
ダッドリー	×	×
ネクロ	○	○
いぶき	×	×
オロ	×	×
ショーン	○	×
ケン	○	×
エレナ	△	×
ヒューゴー	×	×
ユリアン	×	○

○=ジャンプ&ジャンプ小K
△=ジャンプ小Kのみ
×=どちらでも無理

続・ヒット確認気功掌

気功掌は、しゃがみ小Kと➡＋大K（or遠距離立ち大K）がヒットしたあとも確定状況になっている。

これらにはキャンセルが効かないため、当然ノーキャンセル。しゃがみ小Kヒット時の硬直時間差が＋3フレームで、気功掌の攻撃発生が2フレーム。つなぎの有余時間は2フレームなので、慣れれば十分いけるはずだ。

➡＋大Kは、立ちヒット後は2フレーム、しゃがみヒット後は4フレーム硬直時間差がある。しゃがみは簡単だが、立ちヒット時のつなぎはシビアなので注意してほしい。



ヒットしていたらギリギリ気功掌がつながるぞ。



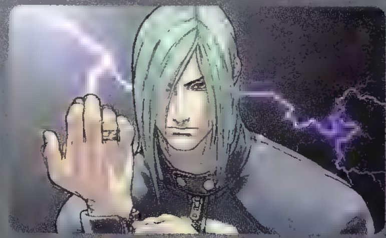
一瞬で空中判定になるため、投げ合いになる状況で使うのもいい。

P.S.KEYWORD G

◆ターゲットコンボ…各キャラごとに設定されている、制限付きのチェーンコンボのようなもの。連携に一定の組み合わせが決められているのがポイント。記事中では「TC」と略している。ちなみに、キャラによってターゲットコンボの数は異なる。

REMY

要所のラッシュでダメージを奪え！



レミー

ダメージ効率を上げることが、レミーにとっての最重要課題。状況判断力を高め、場面ごとに最適な技を選択していこう。

担当：ちゃっきー

ダメージ効率を上げるための空中コンボ

ここでは、実戦でダメージ効率を上げるための空中コンボをいくつか挙げてみよう。

まずはジャンプ大P。空対空など、昇りで当てた場合は大マ・シェリ、下りで当てた場合は中ルグレを入れ、画面端ならさらに追い打ちする。後者は空対空ブロッキング後の理想的な反撃になるので、積極的に狙っていこう。

もう1つは、小・中のルグレが画面端で空中ヒットしたとき。マ・シェリが安定して入るほか、溜まっていなかったら遠距離立ち中Pがオススメだ。チャンスが少ないので、反応できるか否かが最大のポイントになる。

一方、大ルグレ後も画面端で追い打ち可能。事実上相手キャラはQ、アレックス、ヒューゴー、ユリアンの4キャラに絞られるが、根元ヒットなら小マ・シェリ、先端ヒットなら大マ・シェリが入るぞ。





ヒット後は中ルグレを入れておき、状況次第ではさらなる追い打ちを。

空対空のブロッキング後は、ジャンプ大Pで反撃するのがベスト。

画面端でのラッシュを組み立てる

画面端に追い詰めた際のラッシュはレミーにとって重要なダメージ源になる。攻めやすいことはもちろん、空中での追い打ちも狙いやすい。

基本の戦術は、通常と同じくヴェルテュの残光（以下ヴェルテュ）と冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）で構成する。この2つでラッシュをかけつつ、要所でダッシュ投げを狙っていこう。追い打ちが入るキャラには、ニュートラル投げ→大マ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）でそれなりのダメージが稼げる。

相手の跳び込みをしゃがみ大Pで落としたときも最大限にダメージを稼ぎたい。しゃがみ大P→小ルグレ→大マ・シェリを確実に決めていこう。

また、画面端でこそ役立つ技というものもある。例えば遠距離立ち中P。通常時にも使えるこの技だが、距離の調整がしやすい画面端ではさらに効果的だ。ジャンプで脱出を図る相手に対し、先読みでこれを置いておこう。遠距離立ち中Kやヴェルテュをガード（あるいはヒット）させたあとが使いどころの代表例。一歩踏み込み、ぎりぎり届く距離で使うのが基本になる。



ジャンプ防止に遠距離立ち中P。空中ヒット後の着地攻めがポイント。

読みが当たって空中の相手に遠距離立ち中Pがヒットしたら、すかさず着地攻めへ。小ルグレや➡＋中Kの重ね、そしてダッシュからの小足払いや近距離立ち中K、投げなどが主な選択肢だ。

もう1つ、➡＋中Kも画面端で活躍する。ヒットさせてもこちらが不利なので（SAなどで反撃を受けることも）多用はできないが、ガードを崩す選択肢としては有効。主にヴェルテュ後の連携として使い、その後は相手の対応を見つつ受け身の選択肢（ブロッキング他）と攻めの選択肢を使い分けよう。

各SAワンポイント

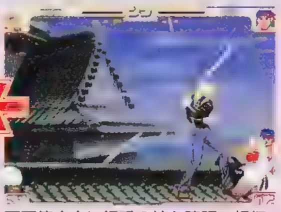
ここでは、各SAのちょっとマニアックな使い方について触れてみよう。

●憤怒のシュペルノーヴァ

憤怒～は、特殊なコンボを狙えるケースが多い。以前紹介した憤怒～↓憤怒～や、憤怒～↓しゃがみヒット↓マ・シェリ、ニュートラル投げ↓憤怒～↓マ・シェリ（いずれも画面端限定）などもその一例だ。ちなみに、憤怒～↓憤怒～は双方のキャラが画面の両端にいる状況でもつながる。

そして、今回新たに紹介したいのが相打ちからのコンボだ。憤怒～は無敵時間こそあるが、1発目の飛び道具が出た瞬間にくらい判定が発生するため、相打ちになることも非常に多い。しかし、相打ちになった技が小攻撃であれば約12フレーム、中攻撃であれば約5フレームほどレミー側が有利になる（いずれも当たり方によって誤差が出る）ので、画面端ならここに追撃を決めることが可能なのだ。時間停止中に相手の技を見ておき、小技ならしゃがみ中Pキャンセルからの連続技、中攻撃なら直接憤怒～、または小マ・シェリを叩き込もう。





相手の技が小攻撃だったなら、しゃがみ中Pからのコンボを叩き込む。

画面停止中に相手の技を確認。相打ちになるか否かは慣れればわかる。

●ヴィエルジュに安息を

通常の使い方以外では、空中にいる相手に対しての追い打ちとして使ってみたい。しゃがみ中Pをある程度低い位置で当てておけば、キャンセルヴィエルジュ～がそのまま空中でヒットする。

例えば、空中コンボに。画面端でしゃがみ大P↓ルグレ↓しゃがみ中P↓キャンセルヴィエルジュ～などは、割と狙いやすいはずだ。ただ、派手なわりにダメージが低めなので、ゲージに余裕があるときのみ使うようにしよう。

また、対空ブロッキング後も狙いどころの1つ。地上ヒットになればもちろん大ダメージ、空中の相手に当たってもOKとなれば、使わない手はない。ただし、この場合も距離が遠いときや、あまりに高い位置でしゃがみ中Pを当てた場合、ヴィエルジュ～がスカってしまうときがある。

●傷心のノクテュルヌ

実戦的なことだけを考えるなら選択する必要のないSAだが、面白い使い方はできる。

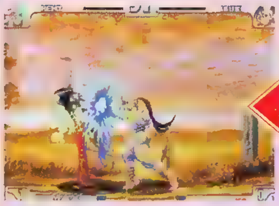
まず1つは、一部のSAに対する割り込み。ユンの揚炮、まことの暴れ土佐波砕きの2つが狙い目だ。これらをガードしたら、連続ガードになっていない最後の1発を傷心～で確実に取ろう。同じ要領で、レミーの大足払いの2発目も狙ってみたい。

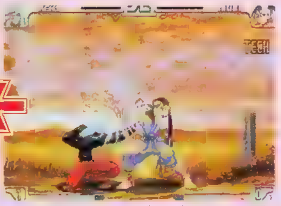
また、連続ガードになっているSAや必殺技でも、ブロッキングで取ってしまえばOK。激ムズだが、途中をガードブロッキングして傷心～…とできればかなりカッコいい。



つなぎに間があるSAには、確実に割り込んでダメージを奪おう。

そしてもう1つ決めてみたいのが、しゃがみ中Pなどをブロッキングさせてからのキャンセル傷心～。これでブロッキング後の反撃を取れば、相手に与えるショックも甚大だ。このとき遅めに傷心～を入力すれば、相手がブロッキングしたときのみ傷心～が発動するほか、慣れてくればレバー入力のみ入れておき、ブロッキングを確認して発動…ということも可能になるぞ。





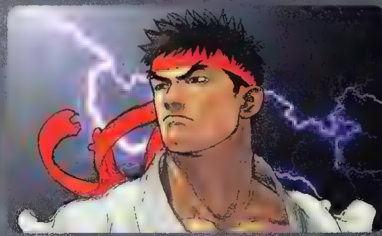
反撃を見事ＧＥＴ！傷心～のコマンドを遅めに入れておくのがミソ。

しゃがみ中Pをわざとブロッキングさせて、キャンセル傷心～を発動。

P.S.KEYWORD G

◆パーソナルアクション…基本的には相手への挑発だが、このほかにも、キャラごとに「打撃力ＵＰ」や「スタン値回復」などのさまざまな効果が発生する。コマンドは大Ｐ＋大Ｋ同時押しで、記事中では「ＰＣ」と略している。

ゴスプロジェクト始動！



リュウ

3rdで追加された懐かしき技、大ゴス。これと電刃メインで攻略していくぞ。

担当：K-TAN

ラッシュに活躍するゴスプロ

まず、本文内で使われる用語を説明しておこう。大ゴスは➡＋大Pの鳩尾砕きのことで、表現しやすいということで使わせてもらっている。これに合わせて、➡＋中Pの鎖骨割りは中ゴスとなる。

大ゴスは相手キャラにガードされても2フレーム有利なので、攻撃の連携を組み立てるときに役立つ。ガードされた場合の次の攻撃は、しゃがみ小Kを出そう。大ゴスは硬直のありそうな技に見えるので、相手側は反撃してくる可能性が高い。そこを、2フレームの有利時間を利用して、しゃがみ小Kで相手キャラの反撃を止めるのだ。こうしておけば、相手に反撃をためらわせる効果が得られる。もちろん、この反撃を予測してブロッキングを狙っても良い。バクチで必殺技やSAを出されてしゃがみ小Kを攻撃されたら、仕方なしとあきらめよう。相手側が大ゴスの性質を知っていると、しゃがみ小Kに対してブロッキングを狙ってくるので、リープやダッシュからの投げを忘れないようにする。ガードで様子を見てくるようなら、大ゴス→中ゴス、大ゴス→大ゴスという連携も効果的だ。

しゃがみ小Kをヒットさせたら、前々号で紹介したしゃがみ小Kからの連携パターンを実行してみると良い。前々号を見逃した人は、一番左上にある囲みを参考にしてほしい。書かれていない選択肢は、しゃがみ小K×2キャンセル真空波動拳or真・昇龍拳ぐらいなので、あまり大差はない。

そして、大ゴスの強力なところは連携攻撃だけではなく、ヒット確認しやすいというところにあるのだ。相手キャラが立ちくらいなら、ノーキャンセルで真・昇龍拳や、EX昇龍拳を連続ヒットさせることができる。これがもししゃがみくらいであれば、昇龍拳、真空波動拳を連続技にできるのだ。しゃがみ状態にヒットさせるとかなり確認しやすいので、落ち着いてコマンドを入力しよう。

ただし、2発目だけがヒットするような間合いから出しても、連続技にはならない。

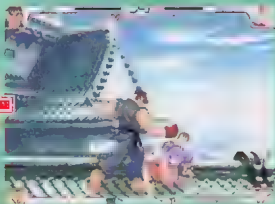
大ゴスをガードさせたあとの選択

- しゃがみ小K
- リープ
- ブロッキング
- 前ダッシュから投げ
- (遠)立ち中(K)
- 中ゴス
- 再び大ゴス

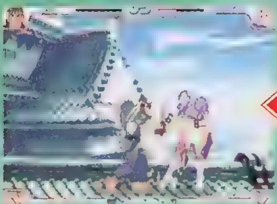
大ゴスヒット確認から狙う技

●しゃがみヒットなら	●立ちヒットなら
・昇龍拳 ・真空波動拳	EX昇龍拳

真・昇龍拳（どちらの状態でも可能）



おおっと！しゃがみくらいだぜ！状態をきっちり確認しよう。



あとは、大ゴスの戻りをよく見て、昇龍拳のコマンドを入力だ。

ではどこで大ゴスを使うのか？

画面中央付近でも使えないことはないが、最初は画面端に追い詰めているときに使ってみよう。

まずは、巴投げで画面端にほうり投げる。そうしたら、起き上がりにしゃがみ小Kを出してすぐ大ゴスを出してみる。連携の流れをまとめると、巴投げ→しゃがみ小K→大ゴスになる。しゃがみ小Kは少し離れた間合いから出すようにし、ガードさせないで不発させるのが望ましい。これは、投げとブロッキングを警戒しての行動だ。QSをとられた場合は、ダッシュで接近して、しゃがみ小Kかリープの2択をかけてみよう（画面端近くでないと無理）。無理に大ゴスを使う必要はないぞ。

それでも、相手キャラの起き上がりに直接大ゴスを重ねるのは、有効な手段の1つには間違いない。確実に重なっていれば、投げられる前にヒットさせられるし、ヒットすれば連続技のチャンスが生まれる。反撃や投げを恐れずに、勇気をもって重ねにいくことも必要だ。これを機に、大ゴスを使ってみてはどうかな？



なんてことのない写真だが、ここから大ゴスの猛威が始まるのだ！

電刃プロダクション～妥協編～

唐突ではあるが、ゲージがMAX状態のときに、近距離で相手キャラの技をブロッキングしたら、しゃがみ大P→EX上段足刀蹴りを狙おう。慣れないと難しいが、見返りがかなり大きい。

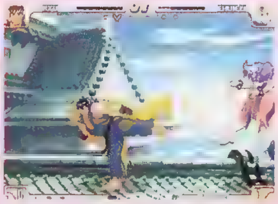
EX上段足刀蹴りを当てたあとは、すぐ大竜巻旋風脚を当てにいく。このあとは2回ダッシュをして近づこう。2回ダッシュする理由は、QSをされても、きっちりと密着状態を維持するためだ。

あとは、ガードされても良いから、起き上がりに近距離立ち大P→大昇龍拳→SC電刃波動拳を狙う。近距離立ち大Pを起き上がりに重ねるときは、投げやEX必殺技、SAをくらう覚悟でいく度胸が必要だ。ガードされても良いというのは、近距離立ち大P→大昇龍拳の時点でゲージがMAX状態になるため、SCで電刃波動拳が撃てるためだ。

相手キャラのスタンゲージはしゃがみ大P→EX上段足刀蹴り→追い打ち大竜巻旋風脚で蓄積されているので、3つまで充電するだけで十分効果がある。しかも、相手側は昇龍拳のガード硬直で固まっているため、3つ充電した状態で発射されると、ガードブロッキングをしないと回避できないときている。

このほかにも、EX上段足刀蹴りを当てたあとに、追い打ちに近距離立ち大P→小竜巻旋風脚を使って接近して、着地に近距離立ち大P→昇龍拳→SC電刃波動拳というのがある。しかし、竜巻旋風脚には着地に硬直時間があるので、立ち大Pを出しても、投げを入力されると負けるのだ。よって、現段階では妥協して、EX上段足刀蹴り後の追い打ちは、直接大竜巻旋風脚を当てるに至った。

この連携プレイは、スタンゲージの長いヒューゴーやアレックスでさえも、スタンしてしまうのが特徴だ。ギガスブリーカーを選ばれていた場合は、さすがに恐怖の色を隠せないが…。それでも、たとえスタンゲージが長くないキャラでも空中からの攻撃が多いユン、ヤンには真・昇龍拳を選んだり、地上戦がメインになる春麗には、真空波動拳を選ぶというのもアリだ。



このあと、直接大竜巻を当てにいく。当てたらダッシュで接近。

初歩の電刃対策

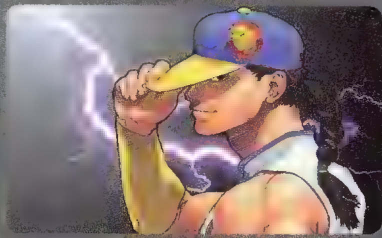
「オレ、電刃ブロッキングできねぇんだよ。ちくしょう…」と嘆いている人へ、初歩的なアドバイスをしよう。

巴投げから画面端へ追い込まれ、起き上がりに波動拳→電刃波動拳を出された場合は、まずQSをとることが大切。そうすると、波動拳→電刃波動拳と組み立てても、リュウ側は十分に充電できないのだ。これは、ジャンプをしゃがみ大Pで落とされ、着地に波動拳→電刃波動拳を出されたときも同様だ。ゆえに、波動拳をガードしたら、電刃波動拳をくらう覚悟ですぐ前ジャンプ（HJ）で跳び越そう。

P.S.KEYWORD G

◆グレードジャッジシステム…CPU戦、対戦を問わず、1試合ごとに提示される評価。オフェンス、ディフェンス、テクニック、EXポイントと、4項目の採点項目があり、それぞれ横に伸びるグラフと、総合評価のグレードが英字で表示される。

揚炮と槍雷連撃にも華はある！



ユン

安定感のあるSA、揚炮と槍雷連撃が今回のお題。それに付随してくる新たな技術を覚え、スキルアップを計ろう。

担当：予定は未定　若人

しゃがみヒット確認

前作2ndで槍雷連撃を選択したときの重要な連続技として、中P↓大Pノーキャンセル槍雷連撃が挙げられる。今作では通常決めることのできない連続技だが、前回の攻略でも少し述べたとおり、しゃがみヒット限定で決めることが可能になっている。

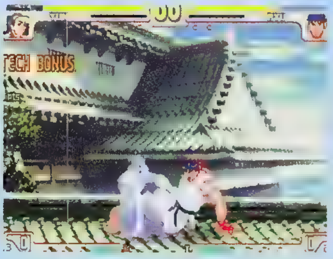


2フレームの有余と大Pの全体硬直時間の長さからヒット確認しやすい。

しゃがみヒット限定で可能になる、中P→大Pノーキャンセル槍雷連撃

つなぎ自体は意外に簡単。中P↓大Pしゃがみヒット時に6フレーム有利、そして槍雷連撃の攻撃発生が4フレームなので、単純に2フレームの有余がある。また、中P↓大P2発目の硬直時間が結構長いので、コマンド入力を急ぐ必要もないのだ。

基本的な狙いどころは、相手のしゃがみ攻撃や下段ブロッキングをつぶしたとき、そして相手のしゃがみ攻撃をブロッキングしたあと。一応、慣れてくれば相手ののけぞりモーションを見てから決められるので、とっさに反応できるよう、中PTCを出すときは常に意識しておきたい。



ブロッキングでしゃがみ攻撃を取ったあとは積極的に狙おう。

しゃがみヒットでスカるキャラには？

だが、オロ、エレナ、春麗、いぶきの4キャラに対しては、しゃがみヒット中P↓大Pの大Pが空振りしてしまう（ユン、ヤン、まことは遠距離だとスカりやすい）。そのため、前述の連続技ができなくなることはもちろん、その空振りがあることによって、中PTC自体の利用価値がないに等しくなる。なので、その代わりとなる連続技が必要になってくるはずだ。

そこでオススメしたいのが、近距離中P↓小K↓小絶招歩法or槍雷連撃。始動が近距離技のため、狙える状況が限られ、近距離中Pの当たった間合いによっては小Kがスカるという不安要素はあるが、ユリアン、Q以外の全キャラにも使える有力な連続技であることは間違いない。ヒット確認も可能なレベルなので、ぜひマスターしてほしい。



槍雷連撃を狙うときは、中P→⬇⬊➡+小K→⬇⬊➡+Pと入力するといい。なお、ユリアンとQは小Kが当たらないので狙わないこと。

揚炮の決めどころを再確認

次は揚炮の決めどころについていくつか紹介しよう。

メインとなるのは近距離小PTC小鉄山靠、中PTC、しゃがみ小K×2の3つから。言うまでもないが、中PTC以外は槍雷連撃でも基本連続技になる。また、しゃがみ中Pからはノーキャンセルでつながる（槍雷連撃もシビアではあるが、一応つながる）ので、ヒット確認連続技として覚えておいてもらいたい。

今回、詳しく紹介したいのはリープと近距離中K↓鉄山靠からの揚炮。まずリープに関してだが、これは攻撃判定の持続がヒットしたときにのみつなげられる。密着からしゃがみ小Kを2発出したあとにリープを出すとちょうど持続が当たるので、しゃがみ小Kからの攻勢手段として有効に使っていってほしい。



しゃがみ小K2発から以外にも、起き上がりに重ねて狙うのも有効だ。

次に近距離中K↓鉄山靠からについて。これは対空や、相手の跳び込みをくぐったあとが有効な狙いどころ。鉄山靠が高い打点でヒットしてしまうと揚炮の2発目がスカる場合があるため、意外に難度が高い。しかし、ダメージは揚炮絡みの連続技中最高クラス。狙う価値は十分にあるぞ。

なお、この連続技は近距離中Kの当たり方次第で、一部のキャラに対し小鉄山靠と中鉄山靠の使い分けなければならない。そのキャラとはレミー、ユリアン、ネクロ、春麗、エレナ、ヒューゴー、トゥエルヴ。なお、Qは吹き飛ぶ距離が短いので、鉄山靠はすべて小でOK。その他のキャラはたいていが中鉄山靠になる。



鉄山靠につなぎ、SC揚炮。揚炮を絡めた連続技で最高クラスの威力だ。

狙いどころは相手の跳び込みの下をくぐったあとの中Kから。そして…、

画面端限定　揚炮後の追い打ち

中鉄山靠（めくりヒット）→しゃがみ中P→小二翔脚

揚炮後の基本追い打ちは、中鉄山靠（Qは小鉄山靠）→大絶招歩法。しかし、画面端では下記のキャラに対し中鉄山靠がめくりヒットするため、この追い打ちを用いる。また、画面中央でも近中K→鉄山靠→揚炮のあとはめくりヒットしやすい。状況判断して決めよう。

○めくりヒットするキャラクター
リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、ダッドリー、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、トゥエルヴ、アレックス

小鉄山靠→➡+大P→小or中絶招歩法

揚炮後の追い打ちで最もダメージが高いのがコレ。ユリアン、トゥエルヴに対しては、小鉄山靠のタイミングを若干を遅らせる。それ以外のキャラはすべて最速でOK。なお、画面端より少し離れた間合いで揚炮が当たった場合、中鉄山靠→➡+大P→絶招歩法にすれば、リュウ・ケンタイプにも決められる。ただし、安定しないため、オススメできない。

○決まるキャラクター
ユリアン（小）、エレナ（小）、トゥエルヴ（小）、まこと（中）、Q（中）、ネクロ（中）、春麗（中）
※（　）内は絶招歩法の威力

Point しゃがみ中P→小二翔脚

左記の揚炮後の追い打ちにあるしゃがみ中P↓小二翔脚。これは揚炮後の追い打ちだけでなく、対空ブロッキング後の反撃技としても活用できる。また、二翔脚はEXでもいい。EX二翔脚後は絶招歩法などで追い打ち可能なため、大ダメージを見込めるぞ。さらにSAゲージがあれば揚炮も可。



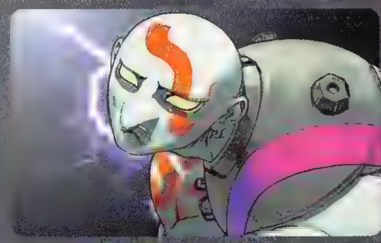
しゃがみ中P→小二翔脚は空中ヒットでも連続技に。対空ブロッキング後の反撃技として活用するべし。

P.S.GAMEST Q&A　G

Q：ストⅢ3rdではぜひ全キャラのダイヤグラムを作ってください。／滋賀県　P.N.けいまる君　A：ちょっとチームのみんなに聞いてみるとしよう。「3rdのダイヤグラムはいずれ作りたいですな」（がっちん）、「う～ん、ちょっと難しいんじゃない？」（若人）と、意見は割れている←

NECRO

進行形防御にとまどう…



ネクロ

世の中ブロッキングという便利なものがあるので、バイオサイバーは路頭に迷う。様子見&蛇で打破したいところ…。

担当：MVP

ドリル注意報

画面端に追いつめてのドリルラッシュは超強力。ドリルキック（以下、すぐドリ）を連発するだけだが、着地にあまりスキがないので、投げを狙う相手にはガシガシ決まる。が、相手がブロッキングを狙ってきたときはどうだろう？ ドリルキックはしゃがみガード可能なゆえ、「下↓前」とブロッキングを入れれば有効時間をかなり長くできる。あせらなければ意外に楽に成功してしまうのだ。

よって、すぐドリの連発は、**「知らない相手に超有効で、ブロッキングを狙う相手には超危険」**ということになる。



ドリルキックはブロッキングしやすい。相手を見るのが鉄則。

まずは一度すぐドリを出してみて、相手の動きを見ることが非常に重要。相手がブロッキングを狙ってるときに連発したら、一瞬で「挽回不能ダメージを受ける」からだ。

とはいっても、すぐドリを使わない攻め手が少なくなってしまうのもまた事実。

そこで、中をめり込ませるか、大を1発だけかすらせる出し方を使い分けていこう。また、すぐドリはハイジャンプから出すほうが視覚的に見えにくいので、こちらを使うようにしたい。

さらに、ガード後すぐ動く相手（パンチ連打や昇龍拳など）に対して、ブロッキングを仕込むのも忘れないように。

これらをうまく混ぜることが、すぐドリを使うときの大前提なのだ。



小技を連打する相手はよく見る。ブロッキングで一蹴せよ！

御蛇様解説

すぐドリ、トルネイドフック連発。ラッシュの主力になるこれらは、タイミング的にやはりブロッキングの的。

そこで出てくるのがライジングコブラとフライングバイパー、スネークファングだ。

これら3つの蛇は、中段か下段なのでダメージ手段としては申し分ない。ドンドン活用していこう。

●ライジングコブラ

ジャンプされると嫌なので、小技キャンセルから使うと良い。または、すぐドリ後に離れたときも使っていきたい。この技は出が遅いものの、なぜかヒット率が高く…痛い。EX版は前進するので、これも多用していく。すぐドリ後、リープ後、しゃがみ小K後、立ち小P後などに使うといい。



ライジングコブラはなぜか高ヒット率。貴重なダメージ源だ。

●フライングバイパー

こちらはガードされやすいが、ライジングコブラの欠点である「もがき足払い」に対して使える。小技ガード後、すぐに足払いを出されるとライジングコブラはダメだが、フライングバイパーならOK。

使用上の注意点は、唯一間合いだけ。というのも、画面端の相手に小や中は空振りすることがあるのだ。大ならば密着から出しても当てることができるので、オススメだ。

連携としてはライジングコブラと変わらず、キャンセルで出していく。

さて、今度はEX版。こちらはフラッシュ効果と若干攻撃速度が速いため、ヒット率が格段に上昇するのだ。また、間合いが離れていても良いので、各種キャンセル以外に、しゃがみ中Kや立ち中Pの距離から奇襲するのも重要だ。

そして、ヒット orガードさせたあとは、しゃがみ中Kを出すとヒット率が高いのも付け加えておこう。

空中ヒットしたらさらに追撃が可能なので忘れずに。画面中央なら立ち中Pで、画面端なら大電磁ブラストを狙え！



フライングバイパーは奇襲に最適。EX版空中ヒットは追撃可。

●スネークファング

ガードされるとスキが大きいが…反撃は受けにくいのが現状。キャンセルで使ったり、すぐドリ後に狙おう。

この技はトルネイドフックと対になるのがポイントで、ブロッキング対策になっているのが重要。多少反撃を受けても、どのみち使わないことには相手の的を分散させられないので「スキがあるから使わない」ことのないように。

コンボあれこれ

最後は連続技について。左の表は連続技リストだが、ここでは面白いのを見ていこう。

●スタンコンボ

画面端でエレクトリックスネークを当てたとき相手がスタンしたら、何回も追撃可能。よく見かけるのが「立ち小Pを数発」。これはこれで面白いが、威力を見るなら、←+中Pを3発→フライングバイパーがいいぞ。超減る!!

●ドリルキック超電磁

ドリルキック（もしくはジャンプ攻撃）が空中ヒットしたときはすかさず超電磁ストームで拾いましょう。そんだけ。威力があるし、頻繁に狙える。ただし、超電磁ストームはブロッキング可能。初段を取られると威力が低く、悲しいのもまたネクロ、てな具合。

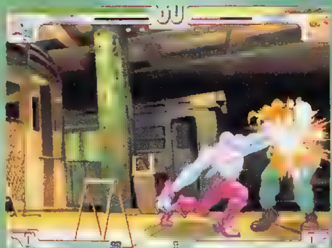
●エルボー地獄

画面端での小トルネイドフック後の追撃を、エルボーキャノン（←+大P）にすると…。

エルボーキャノンを当てたらエルボーキャノンにつないでエルボーキャノンを決める。そして←+中Pでとどめだ。

つまり、小トルネイドフック→エルボーキャノン×3→←+中Pというコンボ!!タイミングがシビアで、アレックスとヒューゴー限定だが、ぜひ一度は決めたいね（エルボーキャノンスタートでも可）。

ちなみにこのエルボーキャノンの特性を生かして、←+大P→エルボーキャノン→←+中Pというコンボも可能だ。こちらは十分実戦レベル。



キャラ限定のエルボー地獄。大攻撃×3は痛いぞ～っと。

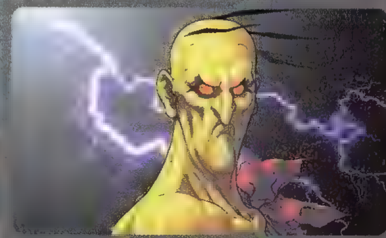
ネクロ主要連続技とそのダメージ

連続技	ダメージ(%)
しゃがみ小K→トルネイド	12
しゃがみ小K→トルネイド→中P	17
中K→中トルネイド	18
中P→大スネークファング（しゃがみヒット）	21
大P→大K	23
しゃがみ小K→エレクトリック	27
リープ→エレクトリック	28
しゃがみ小K→小トルネイド→超電磁	29
大トルネイド→スラムダンス	29
中K→中トルネイド→エレクトリック	30
大トルネイド→中K→中トルネイド→エレクトリック	32
しゃがみ小K →小トルネイド→中P→超電磁	33
中K→中トルネイド→超電磁	34
しゃがみ小K→超電磁	34
ドリルキック（空中ヒット）→超電磁	34
大トルネイド→中K→中トルネイド→超電磁	35
リープ→超電磁	40
大K→中P→超電磁	46
大P→エルボー→超電磁	46

※「ダメージ」は、ライフゲージを100%としたときのものです

P.S.GAMEST Q&A G →模様。ダイヤグラムについては、ヴァンパイアセイヴァー以来2年近くやってないんですが、掲載する度に読者からも結構賛否両論意見が出るので、慎重に検討していきたいと思います。とりあえずストⅢ3rdのダイヤグラムについては、今のところは予定はありません。（こーじ山下）

終わりなき連携が今…



オロ

さらに進化した近距離立ち中Pからのコンボで一気に飛躍！ゲージを自給自足し、エンドレスのSAラッシュをかけろ！

ゲージ重視のアドバンストコンボ

オロでもっとも重要な技といえば、近距離立ち中P。ここからの空中コンボは、あらゆる意味を持っている。

ゲージがないときに狙いたいコンボは、近距離立ち中P↓1発目キャンセル人柱渡り×2セット↓近距離立ち中P↓1発目HJキャンセル垂直ジャンプ大P（or大K）。もちろん、最後の近距離立ち中Pを鬼ヤンマにしてもいい。

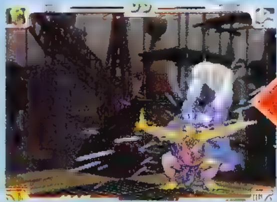
このコンボの最大のポイントは、1回決めるだけでEX技2回分近く、夜行魂のゲージにして約9割を溜めることができるという点。SAを使った戦術が重要なオロだけに、これは非常に大きい。

また、3回目の近距離立ち中P1発キャンセルからSAを使ったコンボにつなぐことも可能。以前に紹介した天狗乱石を使ったコンボや、鬼神力↓空中つかみがオススメだ。ここまでの空中コンボだけでゲージがかなり溜まるので、SAも発動しやすい。

ただ、ここで注意してほしいのは相手キャラとの相性。ヒューゴーにはもともと入らないほか、ユン、ヤンに対しては近距離立ち中Pが空中の適度な高さでヒットしない限り入らない。この3キャラに対しては、今までのコンボで妥協しておこう。また、リュウ、ケン、ショーン、豪鬼、トゥエルヴ、まことの6キャラには、2セット目の近距離立ち中Pを低空でヒットさせることを、特に注意したい。



近距離立ち中P１発キャンセル人柱渡り。2回目は低空で当てよう。



3回目の近距離立ち中P１発キャンセルから天狗乱石コンボも狙える。

オロ空中コンボの流れ

近距離立ち中P → 1発目キャンセル人柱渡り → 近距離立ち中P → 1発目キャンセル人柱渡り → 鬼ヤンマ

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　└→ 近距離立ち中P → 1発目HJキャンセル垂直ジャンプ大P

Ⓐ：近距離立ち中P（1回目）〜最後まで
Ⓑ：近距離立ち中P（2回目）〜最後まで
Ⓒ：1発目キャンセル人柱渡り（2回目）〜最後まで

近距離立ち中Pの狙いどころ

オロにとって、近距離立ち中Pを当てることの意味は限りなく大きい。ここで、狙いどころを再確認してみよう。

①反撃として

もっとも代表的な狙いどころは何といってもブロッキング後だ。対空ブロッキング後はもちろん、地上ブロッキング後も距離をしっかり判断し、できる限り近距離立ち中Pを当てるようにしたい。また、反撃として入るようなケースにも、逃さず決めていこう。

②ジャンプをくぐって

実戦でもっとも価値が高いのがこれだ。相手のジャンプをくぐり、裏側から近距離立ち中P。ジャンプ攻撃を無力化できることはもちろん、ブロッキングもされにくい。普段からジャンプをくぐれる間合いを意識して闘うことも重要な戦術となる。

③低空人柱渡りから

跳び込みの着地際に出す人柱渡りは、対空ブロッキングや着地に投げを狙ってくる相手に効果が高い。跳び込みからの選択肢として活用し、ここから空中コンボを狙っていこう。ヒット後は通常と同じ、図中Aのコンボが入る。

④その他の空中追い打ち

コンボの失敗時や、空中で一部の技がヒットしたあとのフォローも見逃せないポイント。逃さず決めていけば、チャンスは確実に広がる。

その1つは、近距離立ち中Pの2発目。通常時に2発出し切ってしまったときはもちろん、空中で2発目のみがヒットしたような場合も、あわてず近距離立ち中Pで拾い直そう。2発両方が当たった場合、図中Cの部分のみだが、2発目のみヒットなら図中Bの部分が入るぞ。

また、EX日輪掌、夜行魂の空中ヒット時もポイントが高い。もともと出してからジャンプやダッシュで追いかけるのが基本の戦術となるだけに、狙えるチャンスも多いはずだ。EX日輪掌の場合は、図中Bの部分が理想。夜行魂はヒット数によって差があり、4ヒット時にはC、相手が空中で3発ブロッキングし、最後の1発のみをくらった場合などはAの部分、つまりフルヒットが狙える。

ちなみに、夜行大魂と天狗乱石を空中コンボに使った場合、空中での追い打ちがリセットされるため、通常と同じく図中Aのコンボが入ることを覚えておきたい。コンボ補正がかかる分、ゲージの回復はあまり期待できないが…。

夜行魂を使った攻めを極める！

オロのSAはどれも特徴的で、使い方も多種多様だ。今回は、その中でもっともバリエーションの豊富な夜行魂を特集してみよう。

まず最初に、有効な起き攻め法の基本として、近距離立ち中Pからの空中コンボ〜鬼ヤンマ↓SC夜行魂からの攻めを考えてみる。やり方は、左の連続写真のとおり。ポイントとなるのは、相手がQSを取るならダッシュ2回、取らないならダッシュ3回からめくりを狙うこと。QSのモーション（あるいは声）がわかりにくいキャラ相手は判断が難しいので、ある程度読みも交えて使い分けていこう。また、特に起き上がりの早いユン、ヤン、ダッドリーの3キャラに対しては、ダッシュを1回少なくするといい。

この方法は、通常時の鬼ヤンマ↓SC夜行魂や、中or大の日輪掌（空中ヒット）↓SC夜行魂にも応用できる。始動技がヒットしたときの位置によって起き攻めに若干の差が出るが、狙って損はない。

もう1つ代表的な夜行魂の使いどころは、画面端でのラッシュだ。これが非常に有効になるのは、画面端でめくり中Kが狙えるアレックス、ネクロ、ダッドリー、ユリアン、ヒューゴー、トゥエルヴの6キャラ。端に追い詰めたら適度な距離から中の夜行魂を出し（大日輪掌SC他）、HJからのめくり中K↓着地からの近距離立ち中Pへ。

このとき、相手がジャンプして空中ブロッキングをしても途中で位置が入れ替わり、最後まで取られることは少ない。空中ヒット後は、上で紹介した追い打ちを狙う。また、相手がHJで逃げようとした場合はジャンプ攻撃を早めに出して空対空とし、夜行魂の中に押し込もう。



空中コンボからの鬼ヤンマをSCして夜行魂。中の夜行魂がオススメ。



ダウンした相手をダッシュで押し、夜行魂が重なるように調整する。



夜行魂に押された相手を、ジャンプ中Kでめくる。着地からコンボへ。



画面端でめくれるキャラに対しては、夜行魂の効果がさらに上がるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：いぶきのリープアタック「中P→中Kと若干ずらす」って書いてあるのはなぜなんですか?そうすると、なにか変わったりするんですか？／P.N.あーるぐれい君　A：まずココで問題となってくるのが「中P→中Kと若干ずらす」だな。コレ根本的にコマンド間違ってるぞ。ゲーメ←

DUDLEY

リングに一輪の薔薇を



ダッドリー

今回のダッドリー攻略は、特定状況下で有効な連携とコンボについて紹介しよう。特にしゃがみ大Kからのコンボは必見だ！

担当：善之字元郎

バラ投げの使い方

バラを投げるダッドリーのPAは、次にヒット（またはガード）させた攻撃の攻撃力を上げる効果を持っているが、PAにはどうしても「使えない挑発技」というイメージがあるので、実戦で使っている人は少ないことと思う。しかしこのPA、効果的に使えば立派な飛び道具として機能することをご存じかな？

中でも有効と思われるのが、相手を画面端に追い込んだ状態での起き攻めである。具体的な方法としては、何らかの技で**ダウンを奪ったとき、起きあがる相手に重なるようにバラを投げて**みよう。うまく重ねればダッドリーのほうが先に動けるので、中段攻撃の➡+大K、下段攻撃のしゃがみ大K、投げの3種類を使って、再び選択を迫るのだ。

ここで「バラをブロッキングされたらどうするの？」という疑問を持つ人もいるかもしれないが、これについても心配無用。バラは飛び道具として扱われているので、仮に**ブロッキングされても時間停止の影響を受けるのは相手だけ**。むしろブロッキングされたほうが硬直差の面では有利になるくらいだ。

実際のバラ重ねパターンはいくつかあるが、最も有効な連携としては**「➡+投げから最速でバラを投げる」**というものが良いだろう。キャラによっては、クイックスタンディングの取る、取らないにかかわらずぴったり重なるぞ。



画面端でレバー➡投げが成功したら、とにかく大P+大Kを連打すれば…、



多くのキャラの起き上がりにPAのバラが重なる。この後の攻めも楽だ。

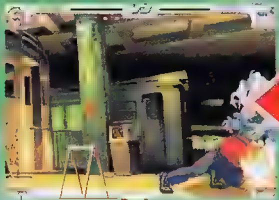
悶絶コンボを狙う

次の話題はしゃがみ大Kからの連続技について。ダッドリーのしゃがみ大Kはヒットさせると相手が浮くため、その後空中コンボを狙えるのだが、このとき何を狙うのが最も効率的なのだろうか？

大安定なのは中のダッキングアッパーで、画面の端・中央にかかわらずヒットするのが良い。もしも選択SAがロケットアッパーやコークスクリューブローなら、ダッキングアッパーをSCすればかなりの体力をもぎ取れる。

しかし、しゃがみ大Kの真の恐ろしさは画面端でヒットさせたときにある。このとき、キャラ限定ながら（左図参照のこと）**落ちてくる相手の着地際にしゃがみ大Kが再びヒットする**のだ！ここでちょっと不安になってしまうのが、しゃがみ大Kをひたすら繰り返す永久コンボだが、これについてはしゃがみ大Kを6回当てた時点でコンボが切れるようになっているので、永久コンボにはならない。まあ、実戦ではしゃがみ大Kを5回当て、最後はダッキングアッパーで締めるのがいいだろう。

この連続技が入らない相手に対するベストの空中コンボは、まずしゃがみ大Kのヒット後すぐに小のマシンガンブローを出し、マシンガンブロー最後のアッパー部分をヒットさせて相手の浮き直しを狙う。その後、レバーを➡に入れっぱなしにして微妙に間合いを詰め、➡+中K↓キャンセル大orEXジェットアッパーを叩き込むのが良いだろう。キャラによってジェットアッパーのヒット数はまちまちだが、仮に1ヒットしかしなくてもダッキングアッパー以上のダメージを与えることができるぞ。



相手の着地際に再びしゃがみ大Kがヒットする！何と最高で6ヒット！



驚愕の連続技。画面端でしゃがみ大Kを当てると、キャラ限定ながら…、

画面端でしゃがみ大Kを当てたら…



しゃがみ大K
(EXマシンガンブローからも同様)

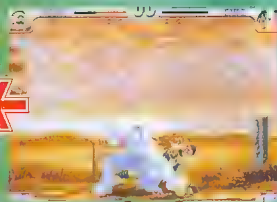
→ しゃがみ大K×4
（レミー、オロ、ネクロ、Q、ダッドリー、いぶき、春麗、エレナ、まこと、アレックス、ヒューゴーに対して）
→ SCロケットアッパーor コークスクリューブロー
(ダメージはそれほど大きくない)
→ ダッキングアッパー

→ 小・マシンガンブロー×数回
（上記以外のキャラに対して、2発以上はかなり難しくなる）
→ ➡+中K
(少し歩くのがポイント)
→ キャンセル大orEXジェットアッパー

ブロッキング後の連続技を変えてみる

3つ目の話題は、しゃがんでいると立ち大K↓EXマシンガンブローが入らないキャラに対する連続技ついて。この手キャラはオロ、エレナ、いぶき、春麗の4キャラだが、これらのキャラのしゃがみ状態に連続技を叩き込む必要があったら、**立ち大K↓キャンセルダッキングアッパーを狙ってみる**といいだろう。この連続技は立ち大Kがしゃがみ状態のときにヒットしないと成立しない連続技だが、連続技の難度は低いので狙う価値はある（本誌268号参照）。

問題はどこでこの連続技を狙うかだが、これは立ち大Kがヒットしてから相手の状態を判断するのが不可能に近いので、**相手のしゃがみ攻撃を取ることが多い下段ブロッキングのあとに狙ってみる**と良いだろう。上段ブロッキングのあとはいつもの連続技を使っていくことも忘れずに。



いぶきなどを相手にしているときに、下段ブロッキングを決めたら…、



まずは立ち大K。ここまでは他のキャラに対する連続技と同じだが…、



EXマシンガンが入らないので、キャンセルダッキングアッパーにしよう。

おまけ

最後に、覚えておくと攻撃のバリエーションが増えるネタについて触れておこう。

①小・マシンガンブローはスキが少ない！

小のマシンガンブローは、相手にガードされてもこちらの不利はわずか3フレーム。一部のSAをリバーサルで出されない限りは反撃を受けないので、ガードさせたあとにブロッキングを狙ってみると面白い。また、この技はブロッキングに強いのもポイント。最初の1発をブロッキングされても、必殺技のためこちらの不利時間がなく、超高速で2発目以降が襲いかかるのだ。

②小↓小↓ジェットアッパー

豪鬼、ユリアン、レミー、ダッドリー、いぶき、エレナ、ヒューゴー、アレックス、トゥエルヴの9キャラに対しては、密着スタートのしゃがみ小K2発からキャンセル大ジェットアッパーが連続技になる。しかしジェットアッパーが1ヒットしかしないキャラが多いため、ダメージ面の魅力はないが、ヒットすればダウンを奪えるので、SAゲージがないときの起き攻めや、ジャンプした相手の下をくぐったときにヒット確認しつつ狙える連携だ。

P.S.GAMEST Q&A

G　スト6/30号P.27を見てくれ、そこには「中K→中Pとボタンを…」と書いてあるんだ。本来こうするといぶきの中キックが出がかりでキャンセルされて、少しだけ前進した状態からリープが出せる。つまり通常より離れたイチから、攻撃がつながりやすくなるってワケ。

パカパカしていますか？



前回に引き続いて、今回も楽譜の第2弾をお贈りしましょう

NO! gen-AK/PIANO (中級)

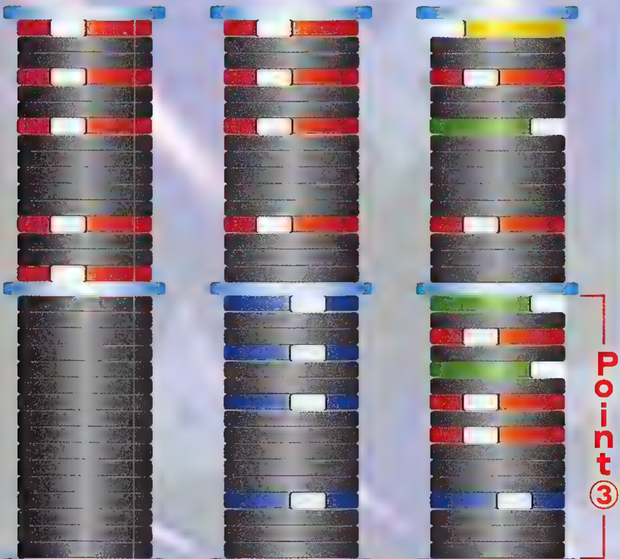


担当：K-TAN

中級とはいっても1ステージ目なので、楽器のパートとしては、それほど難しくはない。Point③や④を見るとバーの数は多いが、等間隔にならんでいるのでタイミングをとりやすい。むしろ、Point①と②にあるような、間隔が不規則なほうがやりにくいだろう。とくに、Point②の頭の部分は、馴れないとタイミングをとりずらい。すぐ馴れると思うので、頑張ってトライしてくれ。



次にくる青赤青は、タタンタンのタイミングで押してみよう。







P.S.INFORMATION G

ちょっと残念なお知らせと凄く嬉しいお知らせ。「パカパカパッション2」の発売は7月上旬を予定されていたが、残念ながらちょっと延びた模様。でも今夏中には発売予定だ。そして、パカパカ2一番絞りキャンペーンだが、なんとプレゼントされるテレカの枚数が倍増したのだ！←

ハードの曲とパート

画面写真の中で、右側にある音符は難度の高さを表し、数字は多いほど速いテンポになっている。写真の下にあるのはその曲のパートなので、選ぶときの参考にしてみてくれ。



ギター㊥初 キーボード㊥
ブラス㊥ ドラム㊤



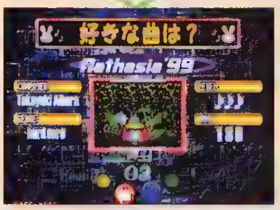
ピアノ㊥ シンセ㊥
ブラス㊤ ドラム㊤



キーボード初 ベース㊥
ピアノ㊥ ドラム㊤



キーボード㊥ シンセ㊤
ベース㊤ ドラム㊤



キーボード㊥ シンセ㊥
ギター㊤ ドラム㊤



キーボード初 ピアノ㊥
シンセ㊥ ドラム㊤

パカパカ2一番搾りキャンペーン継続中!!

さて、先着200名で締め切る一番搾りキャンペーン、まだまだ継続中！条件は、マニアックモードで隠し面を70%以上でクリアすると、エンディング画像で4ケタのパスワードが表示される。それをハガキに書いて、ゲーメスト編集部に応募するのだ！先着順で200名様に、シリアルナンバー入りテレホンカードをプレゼント！当選結果はプロデュースオフィシャルホームページとゲーメスト誌上で発表だ!!

プロデュースオフィシャルホームページ http://www.pro-net.co.jp/



P.S.INFORMATION G →前号の「パカパカ2一番絞りキャンペーン」告知では先着100名様だった非売テレカの数が200枚に倍増！先着順でプレゼントなので、全国のパカラーは発売をひたすら待って開幕に備えよう！応募はゲーメスト編集部「パカパカ2一番絞りキャンペーン」係宛でよろしくね。

これより消火を開始する！

ブレイブ・ファイヤー・ファイターズ

消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

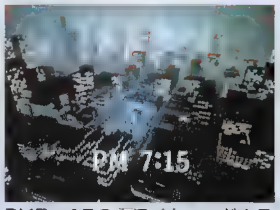
担当：SHO

前回のおさらいから、消火しにくい場所の対処法を一気に紹介しよう。

ストーリー

舞台は夜のアメリカ、PM7：15にホワイトヘッドホテルにて、市長によるパーティーが開催された。参加者は業界の人間から、報道陣、従業員まで含めると、かなりの人数があつまり、ホテル内は大いに盛り上がっていた。

そのため、その日にかかる電力は、普段の日よりも遥かに上回る電力となっていたため、配電盤にかなりの負担がかかり、オーバーヒート寸前。

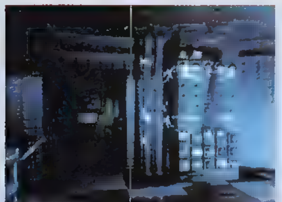


PM7：15のホワイトヘッドホテル。ここが今回の舞台となる。

そして市長が演説で熱弁をふるっている最中、ついに配電盤から火の手が上がり悲劇は始まった。

「PM7：24火災発生！」市内の消防隊に第一報が入ると、電光石火の早さで直ちに現場へ急行。火災発生から8分の短時間でホワイトヘッドホテルに到着した。

PM7：32救助および消火が開始された。逃げ遅れた人を梯子車で救出するが、ホテル内にはパニックをおこした多くの人が逃げ遅れて残っているという情報が入った。しかも火の勢いは思った以上に早く、もはや一刻の猶予もゆるされない！直ちに救出に向かった消防隊がホテル内に突入したとき、そこはすでに火の海だった…。


通常よりも多くの電圧がかかっている配電盤はオーバーヒート寸前。



ホテル内は多くの人で賑わい、市長のスピーチが行われている最中、


ついに配電盤から火の手が上がりだした。しかし誰も気づいていない！



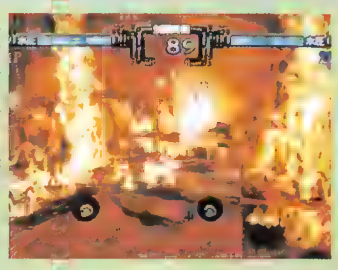
PM7：24火災発生！ホテル内は大パニック！最悪の惨事が始まった。



救助及び消火に向かった消防隊の眼前に広がる光景は地獄そのものだった。

タイムボーナスシステム

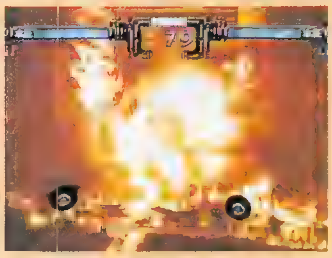
このゲームは全体の時間がなくなるとゲームオーバーになるシステムになっているが、火災個所を消火するときタイムカウントが始まり、カウントよりも早く消火に成功した場合は、残りタイムが加算されるようになっている。つまり、早く消せばそれだけ多くのタイムが加算されるということだ。個々の火災個所を、できるかぎり早く消火することがこのゲームの最大の課題となるので覚えておこう。

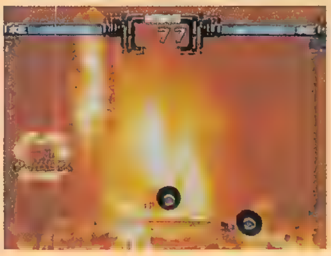

火災個所に移った瞬間、タイムカウンターが始まり、


早く消火すれば、多くのタイムが加算されるようになっている。

延焼のシステム

すべての火災個所で、設定された時間内に消火できないと、延焼が起こってしまう。延焼が起こると、火の勢いが一時的に悪化して、爆発がおこるのだ。その際、火の破片が飛んでくるようになると最悪の状態。飛んでくる破片が自分に当たると何秒かタイムロスしてしまうので注意が必要。一カ所の消火に手間取ると、それだけ延焼の可能性が高くなるので、火の勢いが強い所を重点的に攻めよう。


延焼が起きてしまうと、爆発が何度かおこり、火の破片が飛んでくる。


火の破片に当たってしまうとタイムロスしてしまうので、注意だ。

P.S.INFORMATION G

●延焼がおきてしまう場所では必ず火の手が強いので、すぐに消火することはできない。どうしても爆発を起こして火の粉が飛んできてしまうが、この火の粉は拡散放水をすることによって、防ぐことができるのだ。タイムロスをなくすための重要な要素なので覚えておくといいだろう。

攻略地獄

放水方法とそのしくみ

前回も紹介したが、基本的かつ重要な要素なので、今回もおさらいをかねて、復習しておこう。

1.8kgの重量があるノズルコントローラーを肩からかついでプレイするのが基本形。コントローラーには放水ボタンと拡散スイッチがついていて、放水ボタンを押すことによって放出が開始される。この状態は集中放水と呼ばれるもので、一点集中タイプの放水だ。また、コントローラーの先端に付いている拡散スイッチをひねると、拡散放水が可能となる。これは、自分から近い場所にある火災個所を消すのに使用する。広範囲に放水するため、一気に消火することができるのが強みだ。しかし、あくまで近くの火災個所にしかきかないので注意。放水方法はこの2つだが、他に注意したい項目として挙げられるのが、水圧の低下についてだ。

これは、長い時間放水ボタンを押し続けると起きてしまう現象で、放水の勢いが極端に減ってしまうのだ。また、放水ボタンを離せば水圧が回復するので、適度にボタンを離すのがいい。水圧メーターは画面の上のほうに表示されているのでチェックするといい。



集中放水は通常の消火活動に使う放水で、遠くの火にも対応できる。



拡散放水は、自分から近い場所にしか効果はないが、その分広範囲なのだ。



放水ボタンを押し続けると、水圧の低下を招いてしまうので、



適度にボタンを離すことが、大事。画面上のメーターにも気を配ろう。

消火しづらい場所と対処

●床の穴あきパターン

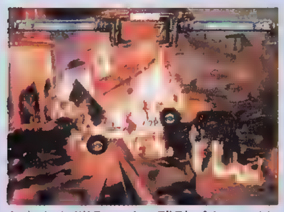
床に穴が空いて、そこから火災が発生している個所がいくつか存在するが、そういった場所には、根本の穴が空いている場所に集中放水で消火に当たろう。周りの炎ばかりに目を奪われがちだが、まずは穴に放水しよう。こういった穴からの火災は、延焼が起こりやすいということもあるので、まず最初に穴から狙い、周りは二の次だ。



穴が空いているのがハッキリわかる場所は、穴の中に集中放水が有効だ。

●残骸の下から火災パターン

この火災状況は最もやっかいで、なかなか火を消すことができず、大幅にタイムを奪われやすい場所だ。火の根元が残骸に埋もれているので、直接放水することができないのが難点だ。この火災個所をなるべく早めに消火するには、やはり火が出ている残骸の上から放水するしかない。また、残骸に隙間があれば、その隙間に放水するのも一つの手だ。



なかなか消えにくい残骸パターンは、残骸の隙間を見逃さないこと。

●カーテンの火災パターン

実際の火災でもカーテンに火がつくと、あっという間に火の手が広がるというが、ゲーム内でも例外ではない。カーテンが派手に燃えているので多少焦るが、窓枠の下のほうから消火すれば、消火は早い。しかし、下の火が消えたからといって、上の火の消火に手間取ると、再度下のほうから火の手があがるといったこともあるので注意が必要だ。



カーテンに沿って、上下にノズルを振るのも効果的な消火方法だ。

●広範囲の火災パターン

広範囲にわたって火がある場合は、集中放水と拡散放水をうまく使い分けることによって、思っている以上に早く消火することができる。まず、消火が始まったらすぐに拡散放水で手前の火を一気に消してしまうこと。拡散放水なら画面いっぱいに広がっている火でも一瞬で消すことが可能。近場の火を消したら、奥の火を集中放水で丁寧に消すのだ。



集中放水と拡散放水をうまく使い分けることが最大の課題となるぞ。

協力プレイ推奨！

冒頭でも語ったようにタイムボーナスシステムがある以上、消火にかかる時間が、早ければ早いほど全体のタイムロスを防ぐことができるのは火を見るより明らかな事実だ。

よって、単純に1人でプレイするよりも2人でプレイしたほうが、放水効果が2倍になるため効率がいい。しかも、現時点では1人でプレイしても、2人でプレイするときと、難易度の変化は見られず、難度はまったく同じなので2人でプレイすることを強くオススメしたい。

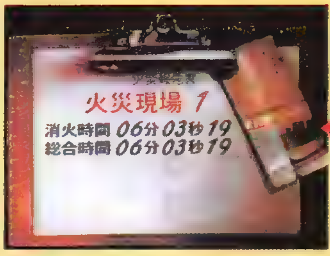
火災個所を消火する作業も画面を2分割して、左半分を1Pプレイヤーが担当し、2Pプレイヤーが右半分を担当すれば非常に早く消火できる。あとは、早く消し終わったプレイヤーが、消えてない場所の消火を手伝うといった形にすれば、協力プレイの醍醐味も満喫できるというわけ。

ちなみに、初プレイを1人でやった場合、ステージ1をクリアするのにかかった時間は約6分。

同じく2人でプレイした場合では、約2分後半でクリアする事ができたのだ。このように、2人でプレイすれば十分楽しめることができるこのゲーム、友達や彼女、または見知らぬ人でもいいから2人でプレイしてみよう。



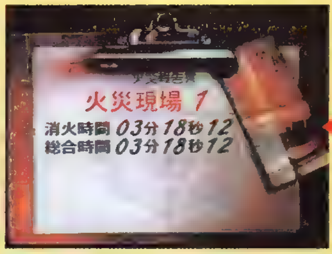
1人での消火活動は非常に困難を極める。火の手は上がる一方だ。



ステージ1をクリアしたときの時間は、6分以上はかかってしまう。



2人でプレイすれば、消火活動が単純に半分で済むので、非常に楽。



ステージ1をクリアしたときの時間も、1人プレイの半分以下になるぞ。

P.S.INFORMATION G

●このゲームのルートは、いくつかの条件を満たすことによって、分岐するようになっている。その条件はさまざまだが、一般的なのが、人命救助だ。ステージ1では、炎にまかれそうになっている人を早く消火することによって、分岐する場所が用意されているので試してみよう。

Wonderful Days

好きなことしてると、いい顔になる。

2000 VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

「ボク(ワタシ)は、なんのために生きてるんだろう?」なーんてこと、ときどき考えてしまう。
なぜ生きてるかっていえば、幸せになるため。幸せになるためには、好きなことをしなきゃ。
好きなものがある人は、ホントに幸せそう。好きなことしてる人は、実にいい顔してる。
きっとバンタンで勉強する毎日が、こんないい顔をつくるんだろうな。

------------ **好きなものは、好き。**



石井 貴 -19-
TAKASHI ISHII
ゲームサウンドコース 2年

バンタンの講師は現役のゲームクリエイターばかり。
学校の先生というよりも、プロとしての眼で作品をチェックしてくれる。
妥協しないで自分の好きなことがやれる。
そんな環境を与えてくれるバンタンに感謝しています。
ゲームで遊ぶだけだった頃にはわからなかった
ゲームを作る楽しさを味わってほしいな。



井上 ちひろ -19-
CHIHIRO INOUE
ゲームグラフィックコース 2年

今はアドベンチャーゲームを作っています。
デジタル画集を作ったり、とっても大きな絵を描いたり、
いろいろしたけど、まだまだやりたいことはたくさんあります。
自分の作ったものに感動したいし、見た人を感動させたいっていう気持ちが
パワーの源ですね。
すごいことがしたかったら、まずは
すごいものがあるところに行ってみるといいと思います。

無料資料請求＆イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

個別学校説明会

毎週 金・土・月　10：00➡18：00（所要時間、約2時間）

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　　月　　日　　時

模擬試験

7/18（日）　13：00➡16：30

一般入学対応の模擬試験です。腕試しに気軽に受験してください。
参加希望の方は、お早めに右記フリーダイヤルでどうぞ。

☎0120-51-0505

地区ガイダンス

希望地区を記入してください。

福岡 7/18（日）・札幌 7/20（火）・盛岡 7/24（土）・仙台 7/25（日）・広島 7/28（水）

サマーセミナー

バンタン電脳情報学院この夏最大のイベント。　YES

▶サマーセミナーの詳しい情報を知りたい方は、右のYESに○を付けてください。また、上記フリーダイヤルでもOK!!

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース			
	1年制	ゲームライターコース	
		声優コース	
	2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
		コミックコース	
	4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住所	〒　　☎（　　）　・
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男　女
学校名・学年	立　　学年　年　在学中・中退・卒業

post card

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要●

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4-7/15GM

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

FREE! 学校案内書請求(無料)ハガキ

フリガナ	
住所	〒 都道 府県
	☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	立
	学年　　年　在学中・中退　卒業

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

[illegible]

- ゲームデザインコース［2年制］
- ゲームライターコース［1年制］
- ゲームグラフィックコース［2年制］
- ゲームプログラムコース［2年制］
- ゲームサウンドコース［2年制］
- ゲームプロデュースコース［4年制］
- コミックコース［2年制］
- 声優コース［1年制］

サマーセミナー

全国から未来のゲームクリエイターが集まる。
バンタン電脳情報学院この夏最大のイベント。
全コース親切なアシストつきの未体験者コース。
広告に協力してくれたバンタンの先輩たちも
みんなをサポート！ 夢への近道が見つかるよ。

A日程 ➡ 8/5(木)・8/6(金)・8/7(土)
B日程 ➡ 8/9(月)・8/10(火)・8/11(水)
C日程 ➡ 8/12(木)・8/13(金)・8/14(土)

▶サマーセミナーの詳しい情報を知りたい方は、
資料請求(無料)ハガキかフリーダイヤルで!!

NEXT GC プレゼント!

ゲームファンの知らないゲーム業界の話題満載！
ゲーム業界の現状からゲームの制作過程まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!?一冊に仕上がりました。今回特別に、当学院の案内書と一緒にこの*NEXT GC*をもれなくプレゼント。
資料請求(無料)ハガキかフリーダイヤルで!!



資料請求(無料)▲何でもフリーダイヤル▶
0120-51-0505
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
URL >>>> http://www.lab.vantan.co.jp/

バンタン電脳情報学院



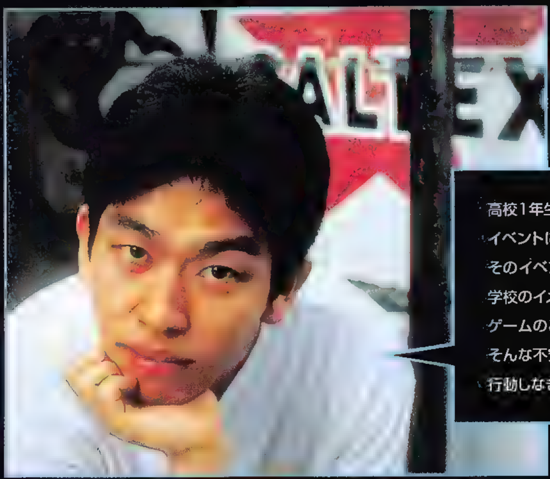
自由な校風とカリキュラムの良さに魅かれて
入学を決めました。
バンタンのヤツらは、みんな個性的。
同じ夢を持った仲間たちに出会えたことで、
自分自身も成長することができました。
バンタンの授業では、今現場で使われている生きた
技術を教わっています。
知識やノウハウが豊富なのはもちろんですが、
人間的にも尊敬できる講師なんです。

竹田 直樹 -19-
NAOKI TAKEDA
ゲームライターコース 2年



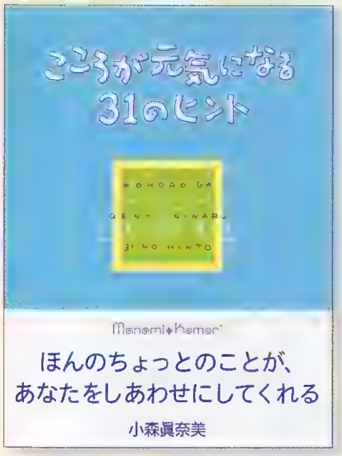
桐山 佳子 -21-
YOSHIKO KIRIYAMA
ゲームデザインコース 2年

短大の勉強は、私のやりたかったことと、
ちょっと違ってたんです。
毎日毎日、型にハマッた授業で、結局みんな
フツーのOLになっていく……。
そんなのツマラナイじゃないですか。
「私にしかできないこと」をやりたかったんです。
バンタンのシステムって、そんな「私らしさ」を
どんどん伸ばしてくれるんですよね。



戸田 浩史 -19-
HIROSHI TODA
ゲームプログラムコース 2年

高校1年生のときから、いろいろとゲーム業界の専門学校を選び、
イベントにはなるべく出るようにしていました。
そのイベントの中でボクが唯一在校生に出会うことができて、
学校のイメージがよくわかったのはバンタンだけでした。
ゲームのことに関して何も知らないと不安な人は、
そんな不安を感じる前に知る努力をしましょう。
行動しなきゃ、なにも生まれませんよ。



トークジョッキーとして活躍する小森まなみが贈る「こころ」の処方箋！

こころが元気になる31のヒント

本体価格 **1,100円+税**

著：小森眞奈美

1日ひとつ。31日で1ヶ月分。ゆっくりじっくり、読んで下さい。
"そうか。こうすればいいんだ"とあなたのこころが元気を思い出します。

好評発売中！

発売記念 サイン会決定! 第二弾

日程	地域	書店名	住所	連絡先
7月17日	神戸	ジュンク堂 三宮店	神戸市中央区三宮町1-6-18	078-392-1001
7月18日	大阪	丸善OCAT店	大阪市浪速区湊町1-4-1 大阪シティエアターミナルビル5F	06-6635-3225
7月23日	東京	くまざわ書店八王子店	八王子市旭町2-11	0426-25-1201
9月19日	東京	書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6	03-3294-0011(代)

★左記以外の地域でも予定中!次号のゲーメスト、ラジオ等、ファンは要チェックだ!

終末の過ごし方 アートワークス

登場人物、オールメガネっ娘！

お待たせしました。アボガドパワーズの小池江里加先生描きおろしのイラストが満載でいよいよ登場!
魅力のビジュアル部分を中心に『終末の過ごし方』を存分に楽しむ一冊。



©Abogado Powers

7月26日発売予定
本体価格2,200円＋税

ケ～タイ Magazine

MOBILE PHONE/PHS
ゲーメスト8月30日号 増刊
け～たいまがじん Vol.3

7月26日発売 定価580円(本体552円)

特集 この夏を乗り切る新機種 アップグレード宣言！

最新iMODE機種レビュー！
iMODE端末どれがいいの？の疑問に応えます！

iMODE対応ホームページ大紹介！
どんどん実用的になってくるiMODE！

佐藤藍子さんの表紙が目印！

ねこばかコミックアンソロジー⑨

ねこざかり

巻頭を飾るのは ねこばかシリーズ初登場の
竹本泉!!

ほかにも初登場
いわみちさくらをはじめ、
めで鯛など強力なラインナップで、読者のハートをわしづかみ!



8月10日発売予定
本体価格880円＋税

ギャルズアイランドトレーディングカード

Gal's Island Trading Card



8月20日発売！
8月13日～15日のコミックマーケット56にて先行発売

価格	
1パック	343円(10枚入り/税別)
1ボックス	5,145円(15パック入り/税別)

「メッセサンオー」で2Boxお買い上げの皆様に、あの七瀬葵描きおろしテレホンカードを一枚プレゼント!
テレホンカードは全部で二種類。まだ絵はお見せできないのだけど、楽しみに待っててね!

お問い合わせ先:メッセサンオー本店B1F 03-3255-3452

※右のイラストはメッセサンオー特典テレカの絵柄ではありません

©CAPCOM CO.,LTD. イラスト/伊藤真美

スーパーリアル麻雀

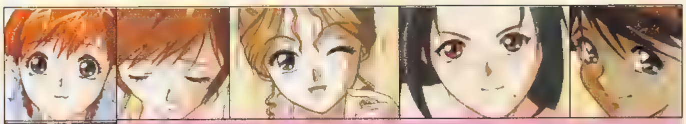
ミニゲームで勝負じゃあ！

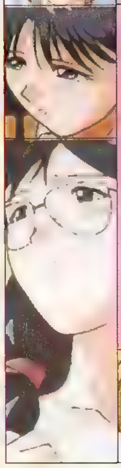
ゲーメスト読者ならばバリバリ乱入対戦をしていると思うが、同点決着になったことはあるだろうか？乱入対戦は3回勝負で、これで勝敗が決まらない場合には、ミニゲームで決着をつけることになるのだ。

ミニゲームのルールは単純。伏せられた牌をお互いにめくり、高い数字を出した方が勝ちという、運勝負なのだ。



めくって、高い数字が勝ちとなる。勝てばご褒美付き。

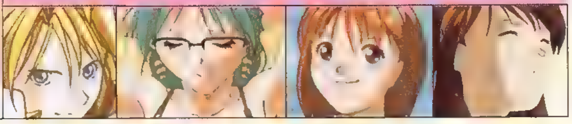




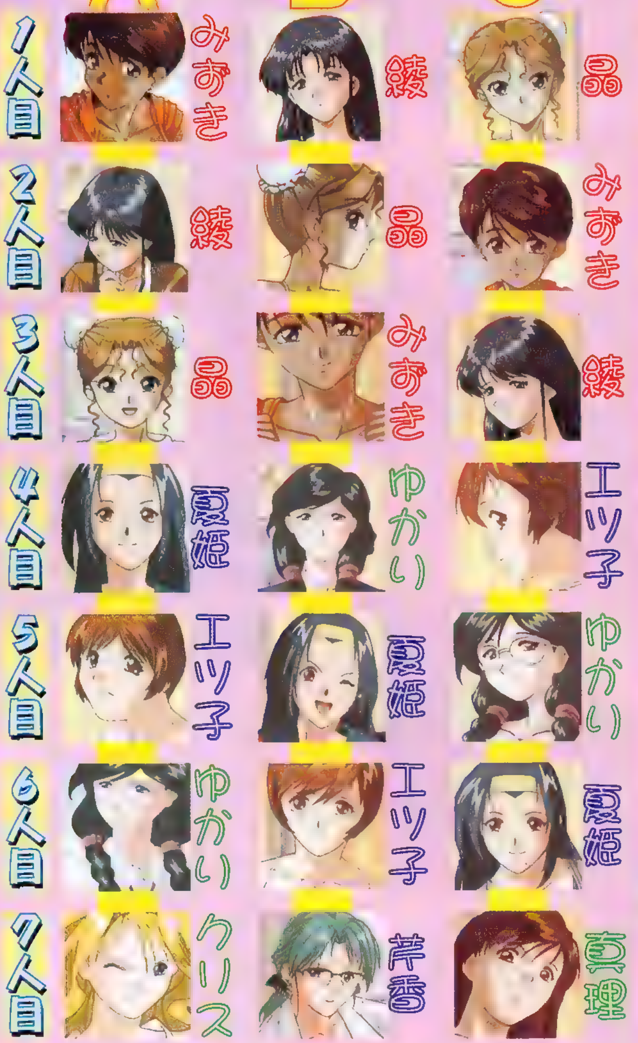
我が道をゆけ！ スーパーリアル麻雀VS

今回は一人用のルートを紹介。でも…そのおかげで紹介できる娘はゆかりちゃん一人だけ。次こそは…！

担当：だらけん坊将軍

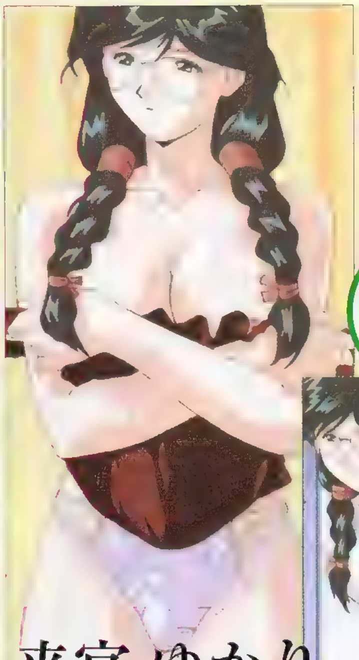


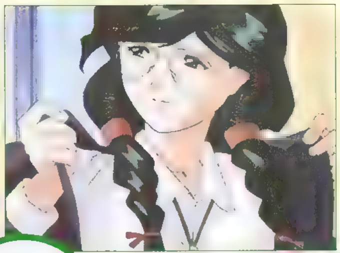
登場キャラクターチャート

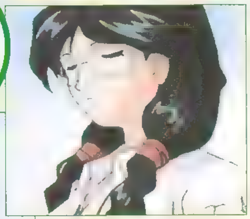


	A	B	C
1人目	みずき	綾	晶
2人目	綾	晶	みずき
3人目	晶	みずき	綾
4人目	夏姫	ゆかり	エツ子
5人目	エツ子	夏姫	ゆかり
6人目	ゆかり	エツ子	夏姫
7人目	クリス	芹香	真理

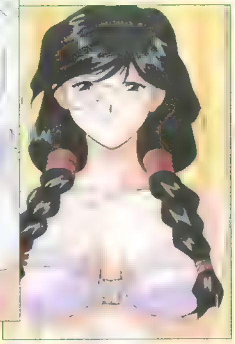
リアル麻雀VSの１人用は最初の対戦相手、みずき・綾・晶の誰を選ぶかによって、その後の対戦相手の順番、エンディングが決まってしまうのだ。上のチャートは、その登場順を示したもの。登場順番でセリフが変化したり、６人目のゆかり・エツ子・夏姫は脱衣シーンも変化するぞ。６人とはどのルートでも対局できるが、最後だけはルートで決まってしまうので、何を基準に選ぶかは、キミの判断に任せよう。









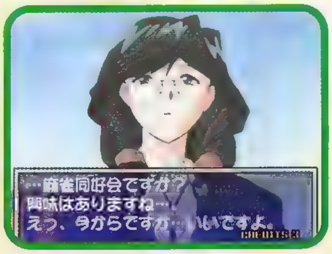


PVI

来宮 ゆかり
YUKARI KINOMIYA

誕生日：２月１３日（みずがめ座）
血液型：Ａ型
身長：１６３cm
Ｂ：８２Ｗ：５７Ｈ：８５
好きなもの：緑、動物
趣味：乗馬、ジグソーパズル

北海道内陸部の牧場で育ったため、優しくておおらかな性格。北海道ののんびりペースを友達からはトロいと誤解されているようだ。もともと、人見知りする性格ではないのだが、都会の女の子の華やかさに気後れしてしまう。ファッション誌を眺めてはため息をつく今日この頃。体を動かすのは大好きで、スポーツは全般的に得意。スポーツ以外のことにもマメな働き者。



MOTEGIを3つのレベルで攻める!!

2,414m

F355 challenge

初級でコースの形、基本的な走りを覚え、中級で慣れ、シミュレーターで攻めるぞ!!

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊝

＊開発中画体での記事作成のため、発売される製品とは多少違う場合があります。　©SEGA1999





全開でインを突くが、時速235キロを下回らないようにして外側へ！



外側から入らなくてもOK！補正機能を活用して、インを攻めまくれ！



ハンドルは切りっぱなしだが、全開の勢いで滑りながら外側へ出ていく！



オートブレーキの制動距離を予想し、滑るのも予想してインへ突っ込む！

コーナーの進入速度をしっかりここで覚える！

初級 NOVICE

目標ラップタイム 38秒950

初級レベルでまずコースを覚えることから始めてみたい。至れり尽くせりのマシンで走るわけだから、自分のすることは真っ直ぐ走るのか曲がるのかを操作するだけOK！

足元の操作に関しては、ひたすらアクセル全開でOK！ハンドル操作に集中してとにかくコースを覚えるぞ！

その中でまずチェックをしてほしいのがコーナーへの進入する速度である！

これを把握することで、まずオートブレーキがなくても走れる方法を身につける！

その進入速度をマップに付けてみたので、まだプレイをしていない人は参考にして走ってみるといいだろう。

走れるようになってきたらいっぱいある補正機能を外していき、速く走れるようにプレイを重ねていきたい！

そして自分のセンサーをフルに使い、中級レベルへとステップアップをしたい！

逆に補正機能を利用して速く走れるテクニックを磨いていくのもいいだろう－

中級 INTERMEDIATE

シフトワークをここで身体に覚えさせる！

目標ラップタイム 38秒850



中級レベルからは自分でシフトチェンジをするが、その操作は、ハンドルの根元にあるパドルシフトで行う。

ハンドルとシフトの両方の操作に追われて難しくなるが、それをここで習得するのだ！

これと同時に覚えてほしいのがシフト操作時の注意点！ブレーキを踏み、確実に速度が落ちたらシフトダウンをする手順を覚えるのだ！

全開状態からブレーキングをしながらエンジンの回転数を見て、7千回転弱に落ちたらシフトダウンを行う！

この走らせ方を身に付けて、次のレベルへとステップアップをするのだ！大丈夫かな？

では中級のポイント攻略へ。

A地点は、一番外側を走り、4つ目の青い部分でアクセルを緩め、時速250キロになったら切り込んでいく！

B地点は、ハンドルを切ったまま全開状態で、時速270キロで直線へ出ていく！

C地点は、アクセルオフのブレーキで時速210キロに減速をし、メーター見てシフトダウンを行う！

D地点は、壁ギリギリまでふくらんで加速をしていく！

E地点で時速250キロに届くようにしたい！

さてうまくいくかな？

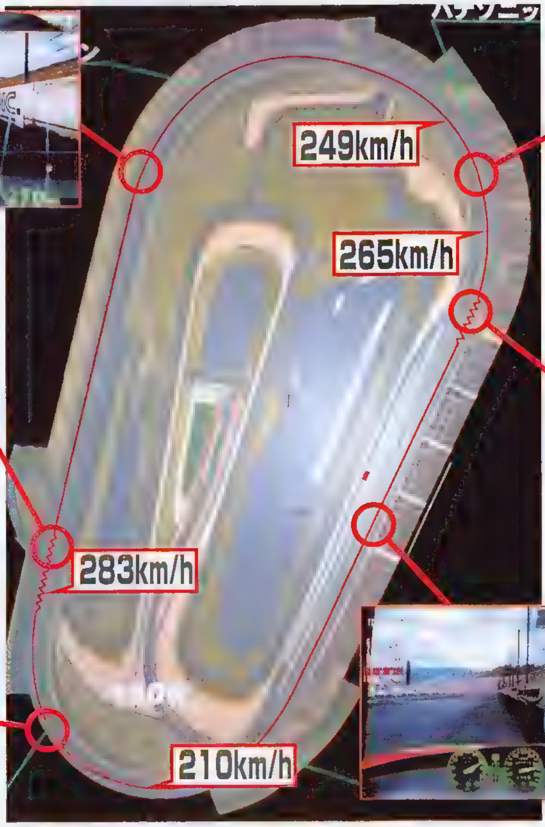


ピットに入ることなんてまずない！それをここで紹介しよう！

シミュレーター SIMULATOR

速さを追求し、このレベルにチャレンジ

目標ラップタイム 37秒750




ハンドルをめいっぱい切り込み、全開で直線へ！真っ直ぐになるところで時速270キロ以上にする！


時速280キロ以上まで加速し、アクセルオフのブレーキで減速！メーターを見てシフトダウンする！


時速230キロからアクセルオフでさらに減速し、時速210キロまで落としてからインへ切り込む！


1つ目の青い部分まで全開で一番外を走り、アクセルをオフで時速250キロ以下にしして切り込む！


スピードに乗った2周目では、曲がる前で時速260キロ以上にしてパナソニックコーナーへ突っ込む！

直線に出たらシフトアップし、加速！チェックポイント付近では、時速250キロを越えられるように！

シミュレーターで走るぞ！

これまでに習得しているテクニックは、ライン取り、そのラインから学んだハンドリング、シフトワークのタイミング、足元の操作、メーターの見方といったところだが、これらにクラッチ操作と右手でのシフト操作が加わる！

怖いのは、片手でハンドルを操作する部分。片手でも正確に操作ができるかどうかがポイントになってくるぞ！

実力を試せ！レースモードで実践！

コース上を自分の意志で思うようにマシンを走らせられるようになったら、その実力を試してみたい！

その舞台となるのは、レースモードである！

いざ、バトル！



怖いのは、他のマシンに進路を邪魔されたり、バトルに夢中になってしまい、ブレーキングポイントがずれたりすること！

いかに冷静にマシンを操り、熱いバトルを展開するか！

これが楽しいんだよね！

鬼とダークヒーローもプラスに参入!



技表の見方

技表中の色分けは
特殊攻撃(レバー入れ技)を緑色( )
投げ・特殊投げをオレンジ色( )
ガードブレイクをピンク色( )
挑発を黄色( )
移動技を黄緑色( )
特殊行動を紫色( )
必殺技を水色( )
スーパーコンボを青色( )
メテオコンボを赤色( )
派生技を灰色( )
と表しています。

※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

発売されて間もないが、早くもガルダとシャドウの公開だ!

斬鬼(ざんき)	→+大P
狂蛇(きょうじゃ)	→+大K
殺牙(さつが)	相手の近くで →or← +中P or 大P
翔鬼(しょうき)	相手の近くで →or← +中K or 大K
襲鬼(しゅうき)	空中で ↑ 以外 +中P or 大P
砕牙(さいが)	同じ強さのPK同時押し
舞(ぶ)	→↓↘+PPP(前へ移動)
鬼斬(きざん)	→↓↘+P
轟牙(ごうが)	←↙↓↘→+K
襲牙(しゅうが)	↓↘→+P
蛇斬(じゃざん)	←↓↙+P
雷牙(らいが)	→↓↘+K
鬼燕舞(きえんぶ)	↓↙←↓↙←+P
鬼燕翔(きえんしょう)	↓↘→↓↘→+P
蒼魂弾(そうこんだん)	↓↙←↓↙←+K
凶刃旋襲(きょうじんせんしゅう)	↓↙←↓↙←+KKK
入力後	↓↘→↓↘→+K
入力後空中で	↓↙←↓↙←+P



稼働からしばらく経つと、キャラクターセレクト画面に矢印が表れるはず。ガイルとブランカから外側にレバーを入れれば、ガルダ&シャドウが使用可能に!

ステップインアッパー	→+中P
デスヒール	→+中K
デススタント	相手の近くで →or← +中P or 大P
デススペース	空中で ↑ 以外 +中P or 大P
デスショック	一回転+P
デスキック	同じ強さのPK同時押し
デスエスケープ	←←
デスクラッシャー	↓↘→+P
デスブレイク	↓↘→+K
デスプレス	←↓↙+K
デスソードキック	空中で ↓↘→+K
デスサマー	空中で ↓↙←+K
スーパーデスクラッシャー	↓↘→↓↘→+K
デスガバメント	↓↘→↓↘→+P
デスドリーム(地上)	小P、小P、→小K、大P
デスドリーム(空中)	空中で 一回転 一回転+P
デスエナジー	↓↙←↓↙←+K
スーパーデスエナジー	↓↙←↓↙←+PPP

シャドウ解説

もっとも目立つ変更点は、スーパーデスクラッシャーがジャンプキック連打で突っ込む技になったこと。とは言っても、軌道やヒット数は同じなので、使用感覚は「EX2」と変わらないと思っていいだろう。見た目という点では、デスドリームの演出も変更されている(地上・空中共)。

結局のところ戦術的な変化はないので、前作でシャドウを使っていた人はそのまま馴染めるはずだ。

スーパーデスエナジー

拳を突き出し、これがヒットしたら3体に分身する。その後、相手の周囲を回転しながらエネルギー球体に閉じこめ、何と異空間へ吹き飛ばしてしまう(!)という荒技。技性能的には、発生が遅いうえに暗転を見てからでもガードできてしまうが、この演出は必見モノだ。


とにかく演出時間が長い!デスクラッシャーから連続技にできるぞ。

ガルダ解説

ガルダは、メテオコンボが加わった意外では大幅な変更はナシ。鬼斬の無敵時間と攻撃範囲の広さは相変わらず信用できるし、襲牙での削りも健在。変更点として、K投げの後に間合いが開かず、起き攻めが容易にできるようになっている。また、エクセルが仕様変更に伴って大幅に威力アップ。しゃがみ小K↓しゃがみ中K↓大襲牙×2↓大轟牙↓大鬼斬だけでも、3回決めればKO必至だ。

凶刃旋襲

「EX2」でハヤテの使っていたようなスーパーコンボが3つ組み合わされ、新しくメテオコンボとしてガルダに追加された。追加入力は任意のタイミングで行え(ただしスーパーキャンセル扱いなので空振りするとムリ)、途中でやめることも可能。威力の高いタイミングを探してみよう。


2回目の追加入力の部分は、レバガチャで段数が増える。ここの調整ぐあいがポイント。

P.S.GAMEST Q&A
Q:編集部最小年齢は何歳ですか?また、それは誰ですか?/沖縄県 P.N.米軍アーミー A:ズバリお答え致しましょう。一番若いのは、唯一の80年代生まれ、ライターの若人です。ちなみに最年長は石井ぜんじ、60年代前半に生を受けております。(編集部)

ギャンブル性低下？

ガードブレイクを検証する

今度のガードブレイクは、適当に使うと大損するぞ。

担当：はまー

ガードを崩すのは投げだけじゃない！

ガードブレイク（以下GB）は、同じ強さのボタンを縦押しすることで出るガード不能技。ヒットすると相手がよろめくので、ここに連続技やコマンド投げなどで追加ダメージを与えることができる。また、空中ヒットした場合でも相手を高く浮かせ、地面に落ちるまでの間に追撃が可能。技の出が遅くゲージを1つ消費するが、決まった時の見返りは大きい。さらに「EX2」からは、必殺技やスーパーコンボをキャンセルして出す「キャンセルブレイク（以下CB）」も可能になっている。

油断していると回避不可能!?

さて、このGBは「EX2プラス」になってどう変更されたのだろうか。まずは、パワーアップした部分を見てみよう。

●表示が出なくなった

入力直後に画面上部へ表示されていた「GUARD BREAK」の文字が、どんな状況であれ出なくなった。画面の情報からGBを判断するためには、画面の暗転と、イナヅマのようなGBエフェクトだけを頼りにするしかない。

ただし、CBは相変わらず表示されるので、こちらは多少見切りやすいはず。

●ガードポーズを取るようになった

前作までのGBは、いざ技を出しても相手はガードポーズを取らず、立ちガード操作をしていた時はそのまま後退していってしまった。つまり、「ガードに対して歩いてGBを使ったのに歩いてスカされてしまう」という現象が、「EX2プラス」ではなくなっている。



射程ギリギリから出しても、安易に避けられることはない。

●一部キャラの発生が早くなった

具体的なフレーム数は、

バルログ……-1
D・ダーク……-4
七瀬……-7

といった感じ（七瀬は「溜め」なし時のもの）。ちなみに、リュウのみ1フレーム発生が遅くなっている。

姑息なGBはもう使えない!?

次に、弱体化した要素を挙げてみよう。

●入力直後にゲージを消費してしまう

前作までは、GB入力直後に潰されてもゲージを消費しなかったが、EX2プラスでは「技を出した直後にゲージを使う」ようになった。

●入力時に相手がのけぞっていると、ヒットしてもダウンしてしまう

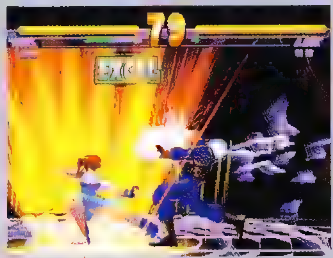
「EX2」でもCB時にあった現象だが、今回はそれがGBにも適用されている。具体的には、ジャンプ攻撃ヒット→着地GBや、立ち小Pヒット→キャンセルGBなどは、相手がGBを地上でくらったとしてもダウンしてしまう。

●ヒット後の硬直が、全般的に長くなった

GBをヒットさせた後の硬直が、EX2と比べて全体的に大きくなっている。GB→ジャンプ攻撃や、CB→少し歩いてしゃがみ中Kなどは、相手がきっちり回復していれば（一部のキャラを除いて）ほとんど入らなくなった。

暗転を見たら即エクセル！

いざGBを使われた時の基本的な対処法は、しゃがみ中Kなどの「発生が早くてリーチの長い技を出す」こと。GBやCBが入力されると一切のガード硬直がなくなるというのは、「EX2」から変わっていない。ゲージに余裕があるときはできるだけエクセルを発動し、安定して反撃できるようにしよう。



1フレームで入力でき、1フレームで無敵になれる。もっとも安全かつ確実。

ただし、中には反撃方法に注意が必要なキャラもいる。備考で「○○から空中」とあるものは、地上での連続技や、地上投げを決めることができない。跳ばないキャラでも、ザンギエフやブランカなどは足元の判定が小さく、足払いで反撃しようとするとスカってしまうことがある。

また、備考で「上に強い」とあるものは、ジャンプしても空中でヒットしやすい。跳ぶぐらいだったら、技を出したほうがまだマシだろう。



プルムのGBは空中ヒットしても、ジャンプ大P×3が入ってわりと痛い。

カードブレイク&キャンセルブレイク性能一覧表

キャラ名	発生	硬直	備考
ガイル	27	51	
バルログ	31	44	
ベガ	27	50	1から空中
サガット	27	36	
リュウ	30	36	
ケン	26	30	上に強い
春麗	28	36	上に強い
ザンギエフ	29	47	上に強い
ダルシム	26	45	上に強い
ブランカ	27	44	上に強い
D・ダーク	30	34	
ほくと	28	43	
七瀬	29	46	
C・ジャック	26	34	上に強い
ロッソ	28	47	上に強い・26から空中
エリア	30	36	13から27まで空中
プルム	32	35	上に強い・15から空中
ダラン	27	41	
スカロマニア	28	51	
シャロン	28	43	上に強い
ガルダ	26	45	
シャドウガイスト	28	40	

単位：フレーム（1/60秒）　※この表はゲーメスト調べによるものです
※GBとCBに性能差はありません

よろめき時間について

GBをヒットさせた後の相手の「よろめき時間」は、最大（相手が何の抵抗もしていなかった場合）で127フレーム、最小（もっとも効率よくレバガチャをして回復した場合）で64フレーム。CBになるとこれが短くなり、最大で85フレーム、最小で43フレームになる。理論上では、CBをヒットさせても反撃されてしまうキャラもいるが、人間の手ではほぼ不可能。GBは90、CBは60フレームぐらいが、実際の「よろめき時間」と考えていいだろう。この数値から自分のキャラの「硬直」時間を引いたものが、GB&CBで得られる「優位時間」と判断できる。これがあまりに少ないキャラは、スーパーキャンセルも考えておこう。

P.S.GAMEST Q&A　G　Q：なんだかはみ出しコーナーの数が少なくないですか？　カラーページには全ページ希望。／茨城県　P.N.しもっち君　A：そうでしょ、ここのところ色々な都合上減っちゃってたんですよね。でも、これからはたくさんページ取って頑張っていきますので、ハガキくださいね！（毛玉）



低空ヘッドクラッシュを軸に攻める

エリアの攻めの中軸は、低空からのヘッドクラッシュ（ジャンプ↓+大P）。

ヘッドクラッシュは素早く、低空で出すためにコマンドを「地上で↙↘+大P」と覚えてしまおう。

ヒットしていたら状況に応じた連続技を決めていこう。

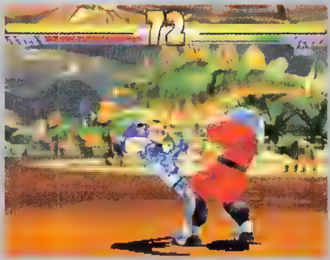
ヘッドクラッシュをガードさせた後は、ヘッドクラッシュ（中段）としゃがみ中K（下段）の2択の繰り返しが基本。単調にならないように注意し、ガードが堅いようなら、ガードブレイクや少し歩いて投げ、しゃがみ中Kキャンセルからのオルタナティブキャッチやジャクソンキックを狙っていこう。

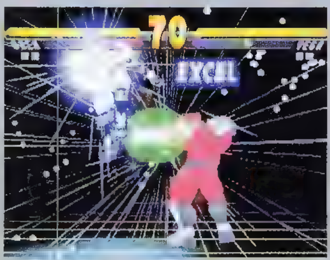
ただ、ガードでしのぐことの難しいこのラッシュも、ヘッドクラッシュのタイミングがバレると意外と簡単に止められてしまう。

小技での割り込みには続けてしゃがみ中KでOK。

ジャンプ（昇り攻撃）での割り込みには↘+大P。ジャンプ封じに使えるうえ、ガードされても有利と高性能。

一番やっかいな無敵技、特にエクセルでの割り込みには、ゲージは必要だが、低空グレートキャンサー（地上で↓↘→↙↓↘→+Pと入力）が前述の割り込みにも対応できて万能。ガード後も有利だ。


ここからラッシュが始まる。ヘッドクラッシュ連発も単純だが強力。


割り込み対策には低空グレートキャンサーが万能。でも昇龍拳には負ける。

近づくためのいろいろ

体格の割にそこそこのリーチはあるものの、地上戦をこなすのはやや苦手。そこで、豊富な移動技を利用してこちらのペースに持ち込もう。

地上戦の主力となるのはリーチの長いしゃがみ中Kと立ち大K。これらを技のスキや踏み込んで来るところに合わせて使い。跳び込みは↘+大Pで真下に入り込むようにして丁寧に落としていこう。

接近手段には→+大P、ジャクソンキック（1段止め）、しゃがみ大Kなどがオススメ。

→+大Pの後はかなり有利なので強気に攻めよう。しゃがみ大Kは先端をガードさせればかろうじて五分、ジャクソンキックの後も五分なので、エクセルやファイブスターレイドで割り込む気を起こさせないようにするのが重要。

めくり狙いのジャンプ中Kで一気に接近、というのもアリだ。


手を出してくるようならエクセルやファイブスターで返り討ち！


躊躇しているようならココが攻めの起点になる。

ゲージは守りのために

攻めると強いが、防御にまわると不安の多いエリアだが、ゲージがあれば、エクセルとファイブスターレイドという、2つのリスク皆無の無敵技が頼りになる。

基本的に最低1ゲージは防御用に残しておき、対空、割り込み、割り込み／反撃防止用に活用しよう。

スーパーキャンセルで簡単に3レベル分つながるが、複数レベルを使っても僅かにダメージが増す程度なので、複数ゲージを使うのは確実にKOできるときだけにしたい。

連続技は体力＆ゲージと相談

ヘッドクラッシュ（跳び込み）からの連続技。

●しゃがみ中K↓中ハミングラッシュ（+追加入力）

ゲージに余裕があるときは3段目SCでグレートキャンサーに繋ごう。22フレーム余裕があるので、1段階分溜めて+1ヒットも一応可能だ。

●↘+大P↓グレートキャンサー

1レベルだけ使う連続技ならこれがベスト。

●エクセル発動↓しゃがみ小K↓しゃがみ中K↓立ち大K↓↘+大P↓（中ハミングラッシュ（2ヒット目キャンセル））×2↓大ターミネーター↓大ジャクソンキック↓ポップアップニー↓立ち大K↓ファイブスターレイド

地上で、エクセルで割り込んだときもこれでOK。ポップアップニー後の立ち大Kは一瞬歩くと確実。

また、難度はやや高いが、ポップアップニーで浮かせて、

●空中エクセル発動↓ジャンプ中K↓ヘッドクラッシュ↓立ち中P↓立ち中K↓立ち大P↓立ち大K↓小ハミングラッシュ（2段目キャンセル）↓大ハミングラッシュ（↓追加入力or5段目SCファイブスターレイド）

という計3レベルコンボも可能。

対空エクセルはこの応用で、

●エクセル発動↓立ち中P↓しゃがみ大K↓立ち中P↓立ち中K↓立ち大P↓立ち大K↓小ハミングラッシュ（2段目キャンセル）↓大ハミングラッシュ（↓追加入力orファイブスターレイド）

が、オススメだ。


どの連続技も、ゲージと相手の体力と相談して使い分けていこう。

	立ち		しゃがみ		ジャンプ
	発生	硬直差	発生	硬直差	発生
小P	③	0	⑤	+3	4
中P	6	-3	6	+2	6
大P	11	+4	8	+1	6
小K	6	0	⑤	+1	4
中K	7	-1	6	+2	5
大K	9	-3	10	-9	8

※ゲーメスト調べによるものです

特殊技	発生	硬直差
↘+中P	6	-5
↘+大P	8	+1
→+大P	11	+4
→+中K	14	-5
→+大K	25	-1
ジャンプ↓+大P	18	

単位：フレーム（1/60秒）
青数字：必殺技＆スーパーコンボでキャンセル可
黒：スーパーコンボのみキャンセル可
赤：キャンセル不可

○で囲ってあるものは連打可能
※硬直差はガード時のものです
ヒット時は+2されます

スカーレットテラー
カンタン空中投げ
（担当：石井ぜんじ）

バルログの新技、スカーレットテラーはため時間が非常に短くて使いやすい。グランドクリスタルフラッシュの約半分、30フレーム程度で出せるのだ。そのため、ジャンプ大P↓しゃがみ中Kキャンセルから連続技にしたり、大ローリングクリスタルフラッシュからSCでつないだりと当てる機会は多い。

このように使いやすいスカーレットテラーだが、追い打ちができないとほとんどダメージを奪えない。そこで、比較的楽な追い打ち空中投げのタイミングを説明しよう。

スカーレットテラーを当てたら、まず最初にレバーを入れっぱなしで斜めジャンプ。次にそのますぐに垂直ジャンプする。すると、ちょうどジャンプの頂点近くで相手が落ちてくるから、そこで空中投げをするとやりやすい。


空中投げはコンボ補正がかからないのでダメージが大きい。

P.S.KEYWORD G
◆ゲージの増え方→前号でも紹介したように、ゲージはファーストアタック・投げ抜け・リバーサルなどで増える。特にファーストアタックはそのラウンドの最初の重要ポイントだ。EX2 PLUSでは投げ抜けで両方のゲージが増えたり、一部の技でリバーサル表示が出なくなっている。



チャンスと見たら跳んでみる

「EX2プラス」サガットの武器は、低く鋭いジャンプ攻撃と、使い勝手のいいしゃがみ攻撃。ある意味サガットらしい技とも言える、立ち中Kやタイガーショットでの牽制&タイガーブロウでの迎撃戦法は、残念ながら相手につけ込まれる可能性が高い。

地上戦では、シリーズの基本であるしゃがみ中P&しゃがみ中Kの差し合いに加え、しゃがみ中Pを潰せるしゃがみ大P、リーチが長くダウンを奪えるしゃがみ大Kも狙っていきたい。ただし、空振り時の隙は大きいので、ここ一番でのみ使うように。

サガットの場合、へたに地上戦に付き合うよりも、跳び込みのチャンスを増やすように動いたほうがいいだろう。接近手段としてのジャンプ攻撃は、横に長いジャンプ大Kと、下に強いジャンプ大Pを使い分けるといい。



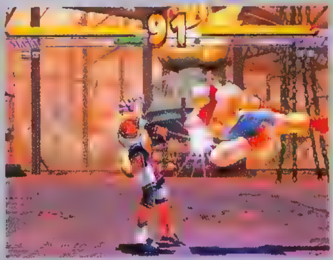
ジャンプ大K先端ヒットでも、下大Kかクラッシュが連続技になる。

小技でしつこくまとわりつけ!

首尾良く接近できたら攻勢に回るチャンス。ここでの選択も、やはりジャンプと足払いがメインになってくる。

ただし、おもに使っていく技は、ジャンプ中Kとしゃがみ小K。ジャンプ中Kはめくり性能が高く、しゃがみ小Kは連打が効き、必殺技でキャンセル可能。これに低いジャンプを絡ませることで、「めくりジャンプ中Kで左右ガードを揺さぶり、ジャンプ着地しゃがみ小K連打で上下ガードを揺さぶる」という戦法が取れる。

一連の連携がヒットしていることを確認したら、しゃがみ小Kを2、3発入れてから大タイガーブロウにつなげよう。コマンドが難しいが、これはぜひできるようになっておきたい。タイガーブロウでダウンを奪ったらタイガークラッシュを連発して近づき、再び起き上がりを攻めよう。



あのエビ反りキックが、ついにめくり判定を持った!

虎虐殺使えます

サガットにとってのゲージは、極端に言えば必要ないが、知っていれば必ずプラスになる、という使い道が多い。

●タイガージェノサイド

隙が大きいのでバクチには向いていないが、

しゃがみ小K×n→大タイガーブロウ（2ヒット）→タイガージェノサイド

という基本コンボの補強に使うと効果的。リバーサルとしても、タイガーブロウに比べると安全確実だ。



入力に失敗してもガードになり、発生が3フレームなので着地されることも少ない。

●タイガーレイド

タイガーブロウの隙をフォローする時は、ジェノサイドよりもこちらがいい。ガードされても3フレーム不利なだけなので、強力な投げ技を持っていないキャラに対してはリスクも小さい。

●タイガーキャノン

遠距離でタイガーショットを垂直ジャンプで避けられた場合、視認してからキャノンで落とすことができる。

●タイガーストーム

サガットのメテオコンボは、

ジャンプ攻撃→しゃがみ中K→グランドタイガーショット

からの連続技に使うのが確実。しかし、グランドタイガーショットをキャンセルで出せるほど近い間合いで撃つこと、それ自体がけっこう危険だったりもする。

●エクセル

地上エクセルは、

しゃがみ小K→しゃがみ中K→しゃがみ大K→グランドタイガーショット×4→大タイガーブロウ（2ヒット）→大タイガーブロウ

が基本。最後がタイガーキャノンに化けてしまうことがあるので、大タイガーブロウは1回でもいいだろう。間合いがほぼ密着なら、

しゃがみ小K→しゃがみ中K→しゃがみ大K→しゃがみ大P→立ち中K→立ち大K→立ち大P→大タイガーショット→大タイガーブロウ（2ヒット）→大タイガーブロウ

まで狙える。

対空エクセルは、タイガーブロウがスカってしまうような「頭上～裏落ち」付近への跳び込み対策として重要。

立ち小P→立ち中P→立ち大P→立ち大K→大タイガーショット×2→大タイガーブロウ（2ヒット）→大タイガーブロウ

というつなぎで、体力ゲージ4分の1のダメージになる。

※ゲーメスト調べによるものです

	立ち		しゃがみ		ジャンプ
	発生	硬直差	発生	硬直差	発生
小P	④	+1	⑤	+3	4
中P	9	-7	6	+5	8
大P	8	+4	8	+4	5
小K	5	-1	⑤	+1	5
中K	7	-13	6	0	5
大K	8	+2	9	-4	5

単位：フレーム（1/60秒）　○で囲ってあるものは連打可能
青数字：必殺技&スーパーコンボでキャンセル可　※しゃがみ大Pのみ
黒：スーパーコンボのみキャンセル可　硬直差：ガード…+4 ヒット…+2 となります

ステルス復活!?

タイガーショットは手を前に突き出すので、相手の飛び道具に合わせようとすると潰れやすい。しかし、タイミング次第では「くらっても弾は出る」タイミングになり、タダでは転ばないこともある。タイガーショット、とくにグランドのほうは「ヒットしても反撃される」ほど硬直が長いので、こうなったほうがかえって10フレーム以上隙が小さくなるぐらい。狙ってできれば強い…のか!?



ガイル戦でできれば戦力になるかも（弱気）。

光ったら大ゴスを狙え!

（担当：はまー）

今回のリュウは、エクセルに➡+大Pを組み込んでいきたい。この技は「前進する」「ヒット後に目押しで通常技が入る」という特徴を持っているので、「つなぎ技」として使える。具体的には、

●〔下小K→下中K→➡+大P→下小K→下中P→下中K→➡+大P〕→下中P→下中K→大波動拳

という連続技が、全キャラに対して可能だ。〔〕内のエクセル部分自体のダメージは少ないが、その後基本コンボにつながるのが大きい。

また、相手が密着で立っている状態であれば、

●〔下大P→立大P→➡+大P→下中P→下中K→立大K→➡+大P〕→下中P→下中K→大竜巻旋風脚×4

まで入る。合計ダメージ80という、以前のリュウからは考えられない破壊力だ。



1ゲージスタートでこの威力。エクセルが切れてから溜まるゲージ量もかなりのもの。

P.S.KEYWORD G ◆ガードブレイクの回避法→小技を出したり、投げてもいいし、ジャンプしてかわして連続技をたたきこむ手もある。その他、慣れれば確実なのがエクセルによる回避法。試合の終盤で、相手がどうしようもなくなって出してくるようなバレバレの場合にうっかりしていてはいけない。

君にもできるカンタンエクセル講座

第1回・エクセルの強さと地上エクセルの作り方

構成：石井ぜんじ
協力：ストEX2PLUSチーム

前作ではエクセルを使いこなしていたプレイヤーは限られていた。そこで今回は、使いやすくなったエクセルの基本と、地上エクセルが誰でもできるように説明していこう。

上級者が使いこなすと言われるエクセル。しかし、前作ストEX2ではエクセルを使っているプレイヤーにはなかなかお目にかかることはなかった。ストⅡをベースにした闘い方はそこそこうまいのに、なぜエクセルを使わないのか？本当にエクセルは使えるのか？そのあたりからじっくり考えていってみよう。

エクセルを使いたくない理由

なぜみんなエクセルをばんばん使わないのだろう？考えられる理由を挙げていこう。

理由1　出してもあたるとは限らないのでゲージを使いたくない・当たりやすい状況がわからない

多分これが一番多い理由だろう。スーパーキャンセルを使った連続技は確実にゲージがダメージに結びつくのに比べ、エクセルは1発目が確実にヒットするとは限らない。

理由2　連続技のつなぎ方がわからず、途中で途切れてしまう。また、出したときに相打ちになったり潰れたりしてしまいダメージが奪えない

しかし、実際はエクセルの不満点は、うまく使えばスッキリ解消できるのだ。


エクセルをガードされない状況で使うのが大切だ。

確実にエクセルを当てるには

エクセルを使いにくい理由の一つに、確実にダメージが与えにくいという理由があった。しかし、これは使える状況がわかってくれれば解消される話だ。

はっきり言えば、相手が技を出してくるとわかっている状態（小技以外）なら、光ればダメージを与えられる確率が非常に高いのである。

なぜかと言えば、エクセル後には8フレームほど自分が動ける無敵時間がある。その間に7フレーム以内の技を最速で出せば、相手が無敵でもない限り潰されることはないのだ。単純に言えば、相手の技に微妙に出の遅い昇龍拳を当てるようなものである。

しかも、スーパーコンボより入力が難しくないので出しやすい。また、万一当たらなくても反撃されるわけではない。そうなれば、使えないわけがないのだ。

それでは、相手が手を出してくる場合、ガードできない場合とはどんなときか？エクセルが決まる確率の高い、使いどころを列挙してみよう。

エクセルの使いどころ

まずは、地上で相手が手を出してくるときの返し技で使う場面を紹介しよう。

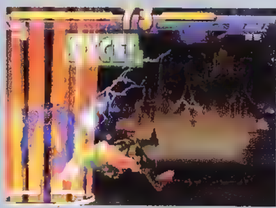
●スーパーコンボに割り込む

確実性がかなり高く、実戦的な利用法。スーパーコンボをガードした後は、相手のスーパーキャンセルにひっかかることを恐れてなかなか反撃できないことが多い。

しかし、早めにエクセルで光れば一瞬時間が止まるので、相手のスーパーコンボのコマンド入力を中断させて割り込むことができる。

●ガードブレイクを出されたときに出す

ガードブレイクはとっさに反応しないと危険。しかし、エクセルならボタン1回で出せるし、ある程度大きなダメージを奪うことができる。


慣れればジャンプなどよりも確実な回避法になる。

●相手の連携に割り込む

連続ガードではないが、通常技や必殺技の連携で固めてくるときに使う。相手の自信満々のお決まりの連携を崩すことができる。入力が楽で、とにかく相手のペースになりかける寸前に使え、ペースを握り返せるのが大きい。


スーパーコンボより入力が簡単なので割り込みやすい

●たまたま密着の状態になったときに使う

対戦の流れの中で、たまたまもつれて密着状態になったときに使う。こういうときはどちらも先にペースを握るためにまず通常技を出そうとする。そこにエクセルを合わせていく。

地上の返し技だけでもこれだけある。このようなときに使えば確実に先手をとることができるだろう。

それ以外に、空中戦での対空エクセル、対・対空エクセルや、攻撃的にガードを崩していくエクセル（起き攻めなど）がある。特に対空エクセルは使う機会も多く、使いこなせれば対戦の中で大きな優位を保つことができるだろう。これらの使い方は、次号以降で順次説明していく予定だ。

このように、エクセルは有効に使う機会が非常に多いことがわかってもらえただろう。特に重要なのが、お互いにペースの取り合いになったとき、そのきっかけとして使えるということである。お互いが攻めようと技を出した瞬間、ジャンプ時など、接触した時がエクセルを使える時だからだ。だから、じっくりした闘いになればなるほどエクセルで先手をとるのが大事になってくる。これが、お互いに攻撃をガンガンくらいあうような闘いなら、スーパーキャンセルにゲージを使いまくった方がダメージ効率がよい。だが、闘い慣れるほどにお互いに隙を見せなくなっていくので、エクセルが有効になっていくわけだ。


対空エクセルもぜひマスターしたい。

エクセルを使わない理由と、その理由に対する反論

●使わない理由1

出しても当たるとは限らない

→スーパーコンボ・ガードブレイクの割り込みだと確実
→相手の連携を確実に阻止できる
→相手が技を出してくると決まっていれば確実にダメージを奪える

●使わない理由2

エクセルを出しても潰されてしまう

→発生7フレ以下の最速出しをすれば無敵なので潰されない

●使わない理由3

当てたとしてもあまり減らない・コンボが難しい

→同じ技の連続・足払いでもつながるので前作よりつなげやすい

P.S.KEYWORD　G

◆ガードブレイク空中ヒット→ガードブレイクが空中で当たった場合、相手はやられ判定を残したまま空中に吹っ飛ぶ。このとき、あまり間をおかずに空中でダメージを与えれば、2回3回と連続して追い打ちすることが可能だ。打撃での追い打ちの他に、空中投げも決めることができる。

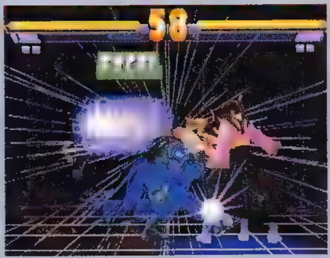
超重要！潰されないための最速出し

さて、エクセルの使いどころがわかっても、潰れてしまっては仕方がない。そこで、ここではエクセルが潰れないで当てられる方法を紹介しよう。ここで重要なのは、発生の速い技を最速で出すことである。

最速で技を出すには、今回は光っている間にボタンを押しっぱなしにしておけばよい。前作では最速出しするために、立ち・しゃがみや発動したボタンなどで特殊な条件があったのだが、今回はまったく関係ない。だから比較的簡単に最速で通常技を出すことができる。

具体的に出す技は、しゃがみ小Kが確実だろう。発生ができるだけ速い技のほうが当てやすいし、しゃがみ小Kなら相手が立ち・しゃがみに関係なく当たる。

間合いが遠い場合は、キャラによるが前進技やしゃがみ中Kなどでも7フレーム以内になる。ちょうどキャンセルできる技は7フレーム以内と決まっているので探すのはわかりやすいと思う。キャンセルできる技は、最速出しをすればたいてい潰されることはないのだ。


最速で小キックを出せば技に潰されることはない。

エクセルへの究極の対策・光返し

エクセルが非常に使えるのはいいとして、ではエクセルは究極兵器なのか、対策は何もないのかというとそんなことはない。目には目を、エクセルにはエクセルを、というのが究極の対処法なのだ。エクセルを使ったのを見て、直後にエクセルを使ういわゆる「光返し」がそれである。

エクセル発動中は、当然ながらエクセルをもう1回発動することはできない。そこで、エクセルは後で出した方が、無敵時間が長く残るため有利になるのである。

慣れてくれば、それほど光り返すのは難しくない。エクセル発動時の時間停止は比較的長いため、落ちついていれば充分反応できるだろう。

だが、これを考えるのは相手がエクセルを使ってきてからだ。光返しの攻防は次回以降に詳しく説明していくことにしよう。


相手の近くに近づいたので光ってみた。有利なはずだが…、


光返されてしまえば不利になってしまう。

地上エクセルのカンタンな作り方

エクセルを使ってもどうしても途中で途切れてしまう、連続技の順番がよくわからないという人はまだまだ多いと思う。そこで、ここではサルでもわかる地上エクセル連続技の作り方の方針を説明していこう。

まずは、大ダメージを狙うよりは、確実に最後までコンボを途切らせないことを考えよう。そう考えると、足払い系で転ばせた後もつながるようになったことと、新しく同じ技が連打できるようになったことがうまく利用できる。

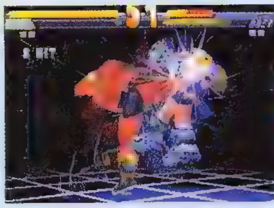
足払いを利用した地上エクセル

足払いを利用したエクセルの利点は、比較的わかりやすくカンタンに作れるところである。足払いで転ばせてしまえばあまり横に離れていかないし、宙に浮くのでしゃがんだ相手に当たらない立ち大Kなどでも当てられるようになるからだ。

まずしゃがみ小Kを当てたら、しゃがみ技の系統をできる限りつないでいく。ひととおりしゃがみ技を当てたら、最後にしゃがみ大Kやスライディングを当てる。そうすると相手は空中に浮くが、ここにも当たり判定があるので今度は空中コンボにすることができる。浮いたら、ここから立ち技系やその後に入れられる必殺技につないでいく。

単なるしゃがみ大Kの場合は間合が離れてしまうので、たいていすぐに移動系必殺技（竜巻旋風脚など）や飛び道具を連発することになる。


最初はしゃがみ技系。離れてきたらしゃがみ大Kなどで転ばす。


転んで浮いたら立ち技系で追い打ち。連打するほど高く浮く。

前進技連打系の地上エクセル

エクセルで同じ通常技連打ができるようになり、非常にわかりやすくなったのが前進する通常技を連打する連続技である。この場合は、レバー入れ系の特殊技だと連打できないので注意しよう。

連打すると当然ダメージが低くなってしまう。それでもなんで連打するのか？というと、エクセルが解けた後の地上連続技のダメージを期待するからだ。だから、エクセル中のダメージはあまり気にしなくてよい。

まずしゃがみ小Kを当てたら、しゃがみ中Kなどをはさんで前新技を連打する。ここで重要なのは前進技の回数。回数を決めて、エクセルの終わり際にタイミング良くキャンセル必殺技に持っていこう。


連打系の通常技の回数を覚えておこう。

覚えよう小Pすかし

さて、ここでちょっとマニアックなテクニックを紹介しよう。エクセル中、大攻撃を出した後は、何か技を出さない限り隙が大きくなってしまう。だが、ここで立ち小Pを出して空振りすることによって、大攻撃の隙を結果的に小さくすることができるのだ。

大攻撃後の隙を小さくできれば、その間に歩いて再び通常技を入れることができる。必殺技につなぐ前の通常技連携の部分を長くし、連続技全体のダメージを増すことができるのだ（ケンの立ち大K→立ち小P空振り→ちょっと歩いて立ち大Kなど）。

このテクニックはいろいろ応用できるので、自分のキャラで研究してみよう。

タイプ別オススメEXCLE一覧表

キャラ名	下大K→空中コンボ	前進技・小Pスカ	多段技連打
ガイル	◎	×	△
バルログ	○	×	○
ベガ	◎	△	○
サガット	◎	×	○
リュウ	○	◎	△
ケン	△	○	○
春麗	○	△	○
ザンギエフ	△	×	△
ダルシム	○	△	△
ブランカ	○	×	×
D・ダーク	△	◎	×
ほくと	△	○	△
七瀬	△	○	△
C・ジャック	○	◎	△
ロッソ	○	◎	△
エリア	△	△	○
ブルム	○	◎	△
ダラン	○	○	△
スカロマニア	○	○	×
シャロン	△	○	△
ガルダ	△	×	◎
シャドウガイスト	△	◎	○

◎…かなり有効
○…有効
△…一応出来る程度
×…ほぼ不可能

P.S.KEYWORD G

◆スーパーキャンセル（SC）の攻防→スーパーコンボがガードされた場合は、ゲージを一つ余計に使って、SCで隙のないスーパーコンボにつなげば反撃を回避できる。SCを遅らせて手を出してきたときにひっかけたり、SCしないでゲージを節約したりというところが駆け引きとなる。

バーチャストライカー2 Ver.2000

メーカー	セガ
ジャンル	スポーツ
発売時期	7月

バーチャストライカー2のバージョンアップ版が、早くも登場!

早くも続編

去年の12月に発売されたバーチャストライカー2 バージョン'99から、早くも続編が発売されることとなった。その名もバーチャストライカー2 Ver.2000。

今までのモデル3基板から変わって、新基板NAOMIを採用。シリーズ初めての、ドリームキャストへの移植が考慮されたタイトルとなった。今現在でも根強い人気を誇るバーチャストライカー2シリーズ。ファンには嬉しいタイトルであることは間違いない期待の新作だ!

変更点について

さて、気になる変更点だが、まず選択チームがついに実際の国際試合と同じ32カ国に変更。前バージョンの27カ国から、さらに5カ国が参戦。新参加国は、チュニジア、モロッコ、ノルウェー、イラン、カメルーンの5カ国。マニアックな国が目白押しだ。

次に、選択可能なフォーメーションが増え、前バージョンまでのフォーメーションに加え、3−4−3DV、4−5−1DV、5−3−2DVの3つのフォーメーションが増加。さらに多彩なゲーム展開が可能となった。

また、最新のフォーメーションに加え、99年度の実際の国際試合に基づき、選手データも更新されているのは、嬉しいかぎりだ。

さらには、選手のアクション、連携などが、より自由度の高いものとなり、特にゴール前では多彩な展開が可能だ。(SHO)



ついに参加国が32カ国に増加。国際試合と同じ仕様で展開される。



新参加のチュニジアとモロッコ。はたして戦力のほどは、いかほど?



両サイドからのセンタリングは、もはやサッカーの王道とされる。



センタリングからのダイレクトシュートにも、新たなアクションが追加。



バーチャストライカーの歴史



ほぼ1年に一回の割合でバージョンが変化しているバーチャストライカーシリーズ。1995年に発売されたバーチャストライカーから、最新のVer.2000までの歴史をざっと、紹介しよう。

3Dグラフィックを使用した初のスポーツゲームとして、世に送り出されたバーチャストライカー。仕様基板はモデル2、参加国は18カ国だった。



超リアルなサッカーゲームとして登場した記念すべき第一作目。

1999年続編である、バーチャストライカー2が、当時最新のモデル3で登場。戦術切り替えシステムを導入し、戦略的にも楽しめる究極のサッカーゲームとして、大ヒットした。参加国は力国。

1998年5月、ワールドカップの日本出場と共に、大いに盛り上がったサッカーだが、バーチャストライカー2も、バージョン'98を発売。フォーメーションの選択や、公式ボール、公式ユニフォームの採用により、さらにリアルになってファンにはこたえられない名作となる。



モデル3を使ったハイクオリティなバーチャスト2の登場。当時衝撃的だった。

1998年12月、バージョン'98を超える'99の登場。戦術切り替えとフォーメーション選択が連動した新システムを導入。さらに新スタジアムの追加、参加国が24から、27カ国へ増加といった数々の変更をへて発売された。

そして、今回のVer.2000。この先もさらなる進化を期待し、おおいに楽しみたい心でいっぱいだ。



2よりさらなる進化をとげた、バージョン99。これ以上ないと思われたが…。

ギタージャム

メーカー	ナムコ
ジャンル	音ゲー
発売時期	7月

ヴォーカルも入っていれば、アコースティックも入ってる。準備OK！

namco Guitar Jam™



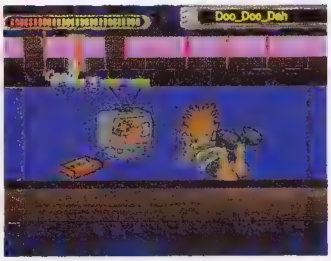
こ、これは本物か!?

ナムコがついに、音楽ゲームに殴り込みをかけた。そのゲームとは、ギタージャム。そう、筐体写真を見れば一目瞭然。ギタータイプのゲームだ。実際には弦がないだけで、形といい装備といい、限りなく本物を意識したつくりになっている。

ブリッジ（ピッキングスイッチの近く）には音をミュートさせるセンサーがあり、そこに手の側面を当てながらピッキングすると、音をミュートすることができるのだ。さらにアームまでついており、これを操作することで、音を「グイ～ン」と歪ませることも可能である。なかでも驚いたのが、スライド音。スライドというのは、弦を押さえた続けたまま他の押さえる場所まで指をずらすことを言うのだが、このとき本物のギターでプレイする「キュッ」という音が出る。このスライド音まで、キッチリと再現されているのだ。なお、これは曲によって決まっている。

左手を使うネックの部分の操作はどうなっているかというと、感知センサーが働いているので、指定されたフレットを指で押さえていれば認識してくれる。フレットというのは弦を押さえる部分の名称で、ある程度の間隔で区切られている。自分がギターを持った位置から見て、左から順に1フレット、2フレットと数えていく。最大は12フレットまでだ。こうみるとかなりフレット数が多く混乱しそうだが、ギターのネックには番号が貼られており、押さえた部分は、画面左に表示されるようになっている。画面を見れば、手を左右にスライドさせて位置を確認することも可能だ。基本的に、フレットを活用するのはエキスパートモードのみで、他のモードはすべてピッキングのみの操作になっている。初心者はノーマルから入るといい。

それから、弦を押さえるときは、なるべく真ん中を押さえるようにしたほうがいいぞ。



楽譜のすぐ下に5と出ている数字が、今押さえている部分だ。



ネック部分を上から撮った写真。曲のテンポが速いと見てる暇が…。

画面の見方はこうだ！

画面内の構成は、まず真ん中に曲に合った映像が流れ、その上（1P）と下（2P）に横長の帯がある。これが、楽譜になるのだ。この帯の中に縦の棒が右から左に流れていき、ピッキングポイントに重なり合う。この重なりあったときに、タイミングよくピッキングすればいい。

それと、左側にはぴょんぴょん跳ねる虫みたいなのがいる。これは、リズムを刻むドラムの役目をしてくれているのだ。



バーにも長短があるので、これもリズムの目安になる。

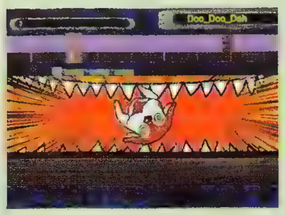


ギターの予習はこれで完璧！・・・かな？

細かい！と思うのは、なにもギターのコントローラーだけではない。演奏面でも細かい配慮が組み込まれているのだ。例えば、タイミングよくピッキングができたとしよう。ピッキングに成功すると、だいたい安心してフレットから指を離しがちになることが予想される。

しかし、このゲームでは、成功したからといって指を離してしまうと、そこで音が途切れてしまうのである。つまり、「弦から指を離してしまうと、そこで音は止まってしまうよ」という意味なのだ。このシステムはゲームオーバーにはつながらないものの、ピッキングしたあとにいちいちフレットを押さえた指を離してしまえば、音がブツ切りになってしまう。これでは、せっかくの曲が台無しだ。こうならないためにも、フレットはしっかり押さえよう。

ある曲には、曲の構成上長く音を伸ばす個所がいくつかある。その間はずっとフレットを押さえ続けなければならないわけだが、これが少し握力がいるのだ。握力というよりは、指で押さえつける力だね。そんなに気にしなくてもいいが、手をにぎにぎして鍛えておくのもいいぞ。エキスパートに挑戦したいと思っている人は、指の独立を目指そう。人差し指を押さえながら、薬指と小指を交互に押さえるなどの練習法がある。独自に練習してみては？



もしこれがエキスパートだったら、押さえ続ける間は長くなる。

オーバキューン

メーカー　ナムコ
ジャンル　ガンシューティング
発売時期　7月中

迫り来るオバケをとにかく撃ちまくって、ホラーハウスへ捕らわれた101匹の子猫たち（?）を助け出すのだ!!



ステージは全53種類！

可愛らしい『ネコ』が拳銃片手に大暴れするガンシュー「オーバキューン」はガンバレット・シリーズの最新作！
　その基本ルールは単純明快で、各ステージごとに出される『指令文』のノルマを達成できればOK！ただし、ノルマをうまく達成できなかったり『撃っちゃダメ！』な標的を撃ってしまうとライフ減。



ランクは3つあるけど、始めは練習か中級を選んでおくのが無難かと…。

当然、エリアの最後に待ち受けている『ボス』の攻撃を喰らった場合も同じようにライフが減り、スタート直後に3つ持っているライフがすべてなくなった時点で、ゲームオーバー…になってしまう。
　また、選択したステージによっては弾数が制限されていることもあるので、きちんと『指令文』を読んでスタートすること。ちなみにステージ選択後、スタートボタンを連打しているとスキップされてしまうので要注意だ！（猫）



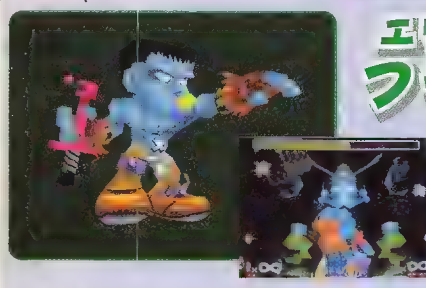
指令文のノルマを達成できるようにオバケを倒せ！弾数制限には要注意だ!!





各エリアごとにランダムセレクトされた、4つのステージをクリアすると…いよいよボスキャラとのご対面！
　基本的に弱点を狙って、ひたすら弾を撃ち込んでいけばいいが、ボスはプレイヤーに対して攻撃をしてくる。とはいえ、弾で撃ち落として回避できないようなモノはないので、焦らずにしっかり撃ち落としていけば問題ない。

エリア1・ボス フランクン



第一形態が、画面上を飛び回って狙いをつけづらい。その代わりといってはなんだが、攻撃自体はかなり遅いので問題なし。第二形態も攻撃の準備モーションを見極めて撃ち込んでいこう。

エリア2・ボス ドラッキュー



第一形態の攻撃はゆっくりなので落ち着けば大丈夫。画面上を激しく動き回る第二形態は、画面の中央を上から下に滑空し始めたら危険信号！しっかり撃ち込んで体当たりを阻止しよう!!

エリア3・ボス マジョンナ



形態の変化こそないが、攻撃のスピードはちょっと早め。短剣攻撃はそうでもないが、画面上に4個を打ち出す魔法弾は、きちんと出現した順番通りに撃ち落とさないとかなり危ないぞ！

宝石の秘密



中級から出現する宝石を手に入れればエリア・ボスにダメージを与えるぞ！




一撃必殺の神話が、生まれる。
3D • HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
奇襲か!? 波状か!? 一撃か!?
●攻めて、攻めて、攻めまくれ。想像を絶する超破壊力の「メテオコンボ」搭載。 一瞬たりとも気が抜けないぞ。
●過激な新キャラ「エリア」、「ヴルカーノ・ロッソ」登場。さらに復活の人気キャラ4人。総勢20人の大激戦だ。
●更なる完成度を突き詰めた、渾身のゲームバランス。キャラが君の意志となる快感を、存分に味わってくれ。
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
CAPCOM Friendly Club
会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求お問い合わせは… ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0555
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
発売:(株)カプコン
販売:(株)SME・インターメディア
「ストリートファイターEX2」アレンジアルバム★好評発売中!!★
●ゲームミュージック界の先端を行く細江・佐宗・相原氏による完全プロデュース!!
2,520円(税込) CPCA-1009
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/
<アリカホームページ> http://www.arika.co.jp/


ARIKA / CAPCOM
STREET FIGHTER EX2 PLUS
ストリートファイターEX2 PLUS
© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
販売元：株式会社カプコン
開発元：株式会社 アリカ
＜国内販売事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
○〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号（三富ビル新館6階）
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



GAMEST AUGUST 8.15 1999 No.270
毎月15/30日発売
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
平成11年8月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第27号通巻270号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03(3293)9321
特別定価540円 本体514円 送料140円
雑誌22443―8/15 ©1999 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122443080544